Tot.383

生化危机0 高清重制版 制作人竹中司独家专访

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



– 特快专递 –

极品飞车

噬神者

解放重生

– 攻略透解 –

夜游 流程攻略+全物品收集

光环5 守护者

传奇难度攻略+全成就指南

COD 黑色行动Ⅲ

全收集流程攻略

– 特别企划 –

原力觉醒之路

星球大战 世界观简介

– 研究中心 –

刺客信条 枭雄

支线任务同步要点+全奖杯/成就相关收集

2015.12A 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600

23>

Gamehalo 特别收录 最上游 九大诞生于PS3上的经典游戏

买买买 第十期

生化危机0 高清重制版 制作人专访

千钧一发 游戏中的“死神来了”

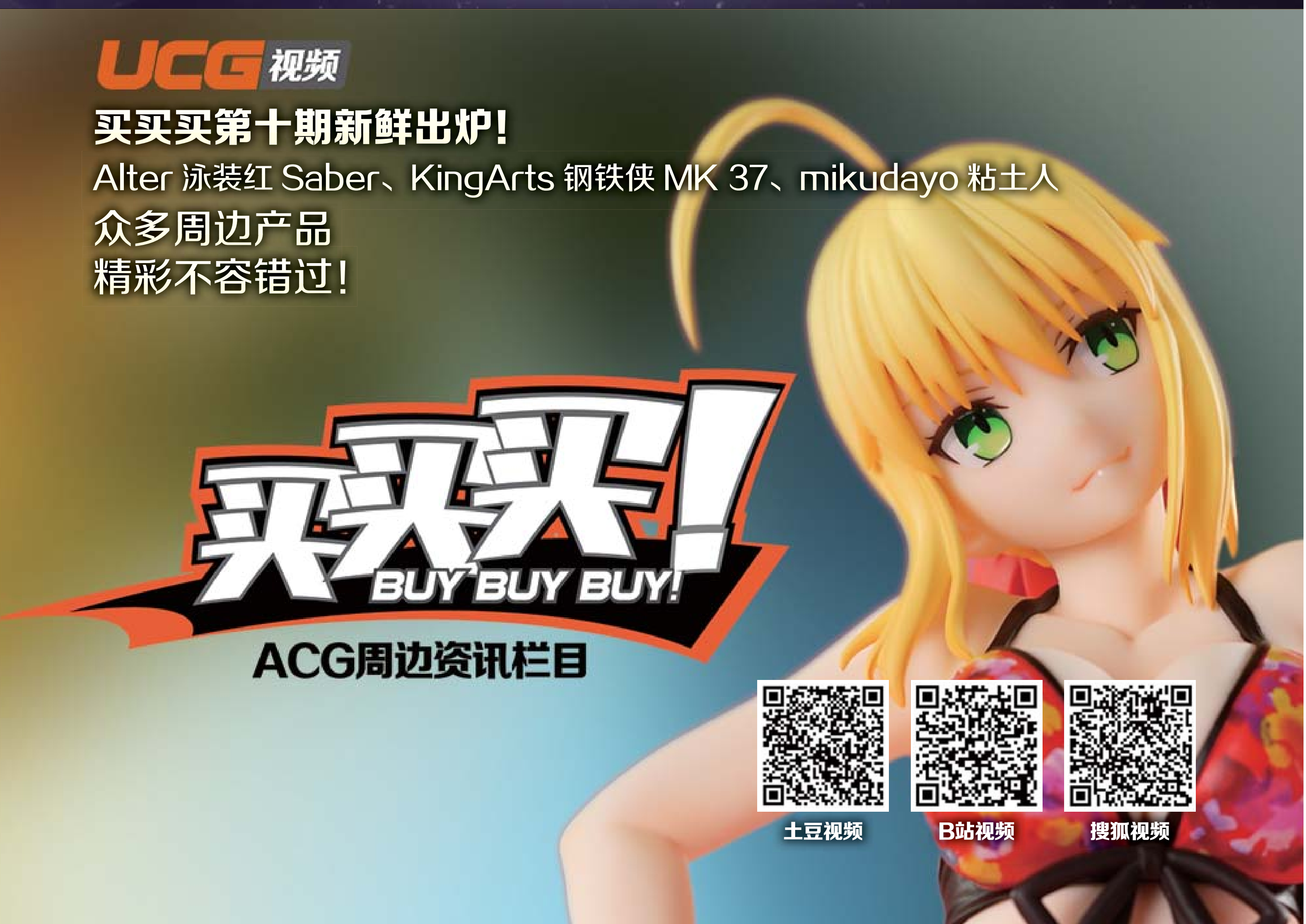
电影前线 魔兽争霸 八恶人｜功夫熊猫3

赠 Gamehalo高清光盘+指间方圆手游别册



QQ交流群：11579083
5花八门
www.i5h8m.com
UCG
电脑报
三联生活周刊
体坛周刊
英语沙龙
漫画世界
意林


2006年11月11日索尼的第三代电视游戏机PS3在日本正式发售！
一转眼间已有9年时光
最上游24期为你盘点九大诞生于PS3上的经典游戏！
UCG
最上游
LEADERBOARD
PS3
SONY
土豆视频
腾讯视频
搜狐视频

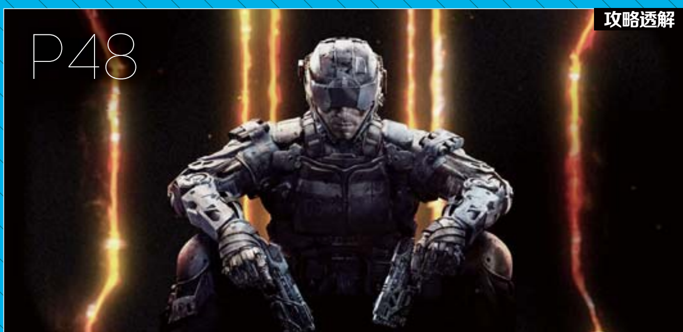

UCG视频
买买买第十期新鲜出炉！
Alter 泳装红 Saber、KingArts 钢铁侠 MK 37、mikudayo 粘土人
众多周边产品
精彩不容错过！
买买买！
BUY BUY BUY!
ACG周边资讯栏目
土豆视频
B站视频
搜狐视频



TV GAME半月刊
2015.12A
总第 383 期

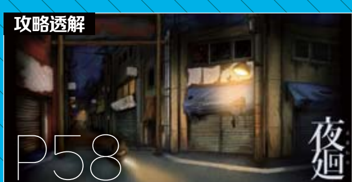
COVER STAFF
封面用图：光环5 守护者
封面设计：anubis

©2015 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.



COD 黑色行动Ⅲ





夜游



原力觉醒之路
《星球大战》世界观简介

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 游戏情报站
6 UCG@CAPCOM
7 热点追踪
12 国行天下
14 排行榜
16 黄金眼
18 编辑视点
前线狙击
19 勇者斗恶龙建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧
22 重力异想世界2
24 神圣王国
28 尼尔 人造人
30 偶像大师 纵情高歌 赤盘/青盘

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
33 光环5 守护者
48 COD 黑色行动Ⅲ
58 夜游
特快专递
72 噬神者 解放重生
76 极品飞车
78 Xbox Style
80 N+应援团
82 PS Club
84 软硬兼施SP
研究中心
86 刺客信条 枭雄

游戏文化 GAMES CULTURE

95 特别企划
102 读游戏

读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来
116 小编寄语
118 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》，《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

www.YGTIME.com 游戏时光
UGTIME
UCG 官方合作网站

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：兰州祥云电子信息有限公司
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年12月1日
定　价：人民币16.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

本期大事记 DIGEST

10.28 巴黎游戏周 2015 开幕

11.07 暴雪嘉年华 2015 开幕

11.10 《辐射 4》正式发售

新闻短波 INFO

任天堂：amiibo销量已突破2100万



在 10 月 29 日的任天堂战略发布会上，任天堂宣布了旗下的 NFC 玩偶 amiibo 销量已经突破 2100 万套的好消息。amiibo，即内置了近距离无线通信芯片的玩偶，通过手办内置的芯片可以与 Wii U 无线连接，来实现各种各样的联动。另据美国数据分析网站 CONSULEGAMER 的调查，amiibo 在该市场上占据了 36% 的份额，超过了迪士尼的同类产品。

PS VR将亏本出售

日前，SCE 全球工作室总裁吉田修平在采访时表示：PS VR 在发售初期将会亏本出售，以低于成本的售价换来更多的装机量。PS VR 预定将于 2016 年内发售，目前售价和参数等详细情报仍然没有正式公开。

TOPIC 巴黎游戏周2015参观人数创新高

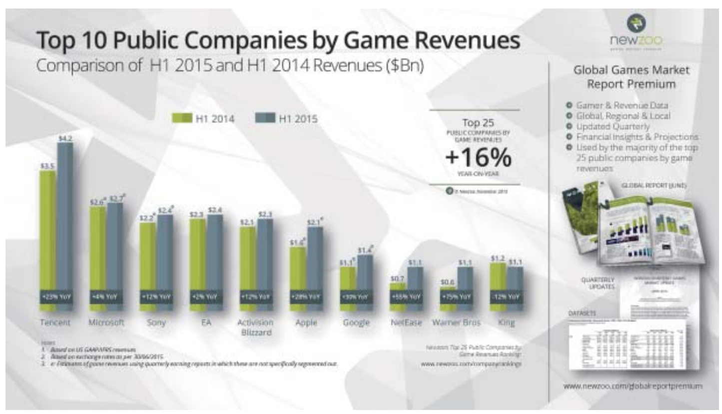
10 月 31 日，巴黎游戏周 2015 正式落下了帷幕。在三天展期内，凡尔赛门国际展览中心总共接纳了超过 30 万的参观者，使得巴黎游戏周的参观人数再次超过 TGS 和 ChinaJoy，仅次于科隆展排在了全球第二的位置。值得一提的是，今年 SCE 将往年放在科隆展前的一场发布会移到了巴黎。SCE 在该发布会上公布了“《GT 赛车》系列”最新作《GT 赛车 竞赛》、《铁拳 7》的 PS4 版和《街头霸王 V》的欧美版发售日等等一系列重磅消息。其中《GT 赛车 竞赛》和《铁拳 7》还将对应 PS VR。





EVENT 2015年上半年游戏厂商收入排行出炉

游戏市场调研机构 Newzoo 发布了最新一期的游戏厂商收入报告，在 2015 年上半年微软和索尼分别以 26 亿和 24 亿美元的成绩分列第 2 和第 3。第 1 名则是来自中国的腾讯。除了腾讯之外，中国公司还有网易和畅游排进了前 25，分别以 11 亿和 4 亿美元的成绩排在了第 8 和第 21 位。任天堂则排在第 12 位。



排名	公司名	上半年收入估值（亿美元）
1	Tencent	42.4
2	Microsoft	26.8
3	Sony	24
4	EA	23.5
5	Activision Blizzard	23
6	Apple	20.8
7	Google	14
8	NetEase	11.2

排名	公司名	上半年收入估值（亿美元）
9	Warner Bros	11.1
10	King	10.6
11	Nexon	7.7
12	Nintendo	7.6
13	Mixi Inc,	7.5
14	GungHo Ent.	6.7
15	Take–Two	5.8
16	DeNA	5.6
17	Square Enix	5.4

排名	公司名	上半年收入估值（亿美元）
18	Disney	4.4
19	Facebook	4.4
20	Konami	4.3
21	Changyou	4.1
22	Zynga	3.8
23	BNEI	3.7
24	NCSoft	3.63
25	SEGA	3.6

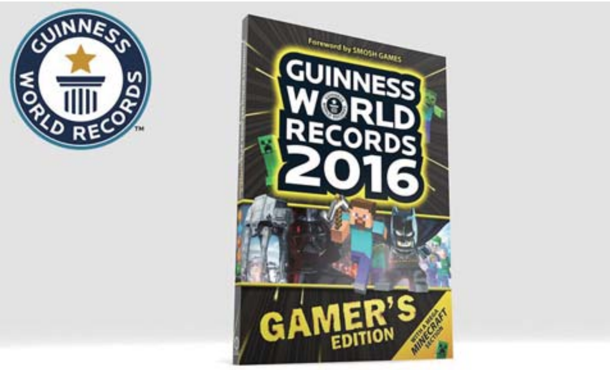
数据来自Newzoo

TOPIC 《吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版》即将中文化!

由吉尼斯世界纪录有限公司独家授权，由游戏机实用技术杂志社全面负责翻译制作的《吉尼斯世界纪录大全 2016 游戏玩家版》* 中文版很快就要与中国的玩家朋友们见面啦！这同时也是《吉尼斯世界纪录大全游戏玩家版》第一次进入中国。

这本刊载了无数游戏界世界纪录与精彩趣闻的年刊自 2007 年出版以来便大受欢迎，和《吉尼斯世界纪录大全》一同成为了每年全球最畅销的书籍之一，而且也是玩家们了解游戏领域世界之最最权威的渠道，其中的每一项纪录都经过吉尼斯世界纪录的官方认证，并符合他们定下的惟一标准：严肃而有趣！

《吉尼斯世界纪录大全 2016 游戏玩家版》刊载了许多全新的纪录，例如最高收入的女性《光环》玩家，最速打通《未知海域 德雷克的宝藏》的世界纪录以及最受欢迎的《炉石传说》玩家等等，同时也包含了多篇有趣的特稿，从电子竞技介绍到游戏手柄的进化史再到第三方大厂动视的揭秘等等。全书共 200 余页，数千项纪录，从头到尾都有能够成为游戏玩家谈资的亮点。



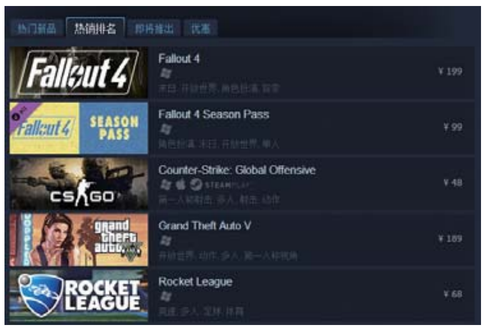
游戏机实用技术杂志社将运用近二十年的游戏从业经验与游戏文化底蕴，全面而准确地进行《吉尼斯世界纪录大全 2016 游戏玩家版》的本土化工作，务求让每一个内容都被翻译得亲切而接地气，符合中国地区玩家的语言习惯。

本书预计会在 2015 年内上市，各位读者可通过 UCG 官方微博、微信、微店以及合作网站“游戏时光 VGtime”等渠道，第一时间获取关于《吉尼斯世界纪录大全 2016 游戏玩家版》的最新情报和优惠信息。

TOPIC Steam中国区开始使用人民币结算

11 月 4 日，Steam 中国区开始正式启用人民币作为计价单位。由于 Steam 独特的换算规则，原本售价为 59.99 美元的《辐射 4》和《横行霸道 V》分别变为了人民币 199 元和 189 元，而同为 59.99 美元俱乐部成员的《正当防卫 3》更是“仅售”人民币 144 元。一大波游戏都瞬间变为了超值特卖。当然 Steam 的换算规则对厂商而言并不是强制的，比如育碧旗下的游戏诸如《全境封锁》、《刺客信条 枭雄》和《纪元 2205》就根据美元汇率变为人民币 382 元。不过不管怎么说，Steam 中国区开始采用人民币结算对玩家来说都是一件好事。





GAME 《光环5》打破系列首发销售记录



日前微软宣布，于 10 月底发售的 Xbox One 年度大作《光环 5》打破了系列的首发销售纪录。在一周内，《光环 5》的游戏软件以及相关周边产品总共创造了 4 亿美元的销售额。这也使得《光环 5》成为了目前 Xbox One 上表现最好的独占游戏。另外，本作内购收入的一部分金额还将会被用于 12 月开赛的官方电竞赛事“光环世界锦标赛”的奖金，在一周内，该部分收入的金额已经达到了 50 万美元，使该项赛事的奖金增加了三分之一。相信到 12 月开赛时，奖金的数字还会有相当一部分的增加。

新闻短波 INFO

《三国志13》延期至2016年发售

Koei Tecmo 时隔两年多推出的“《三国志》系列”最新作《三国志 13》宣布本作将从 2015 年 12 月 10 延期至 2016 年 1 月 28 日发售。本作将更注重表现武将间的关系以及发生的事件。值得一提的是，本作的 PS4 版将推出简体中文版，并且会有中文配音，同时 Xbox One 版也会有繁体中文版。



SNK退出柏青哥业

近日 SNK 宣布了公司将退出柏青哥行业的决定，理由则是公司今后将会将更多的精力投入主机和手机游戏及其相关事业上来。SNK 拥有着《格斗之王》、《侍魂》、《合金弹头》和《饿狼传说》等对中国玩家们来说意义非同一般的游戏系列。在今年 8 月，SNK 被中国公司 37 游戏收购 81.25% 的股份，目前公司的方向实际掌握在中国公司的手中。

《索菲的工作室》中文版2016年春季发售

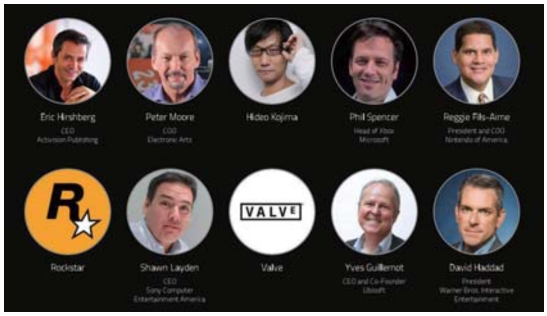
日前 Koei Tecmo 台湾分公司宣布《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士》将会在 2016 年春季推出中文版。而根据零售商方面的进一步信息，本作的预计发售日将在 2016 年 2 月左右。



EVENT The Game Award 2015将于12月3日颁奖

The Game Award 2015 将于太平洋时间 12 月 3 日 18:00（北京时间 12 月 3 日凌晨 2:00）在洛杉矶正式举行。The Game Award 2015 被称为游戏业界的奥斯卡，今年的评审们的顾问团非常的大牌，包括了 EA 的 COO 彼德・摩尔、“《潜龙谍影》系列”制作人小岛秀夫、北美任天堂负责人雷吉和微软 Xbox 总裁菲尔・斯宾塞等等。届时 UCG × 游戏时光会在我们的直播间为大家带来实况转播，感兴趣的读者朋友们千万不要错过了噢。





TOPIC 暴雪嘉年华2015圆满闭幕

11 月 7 日到 8 日，2015 年的暴雪嘉年华在加利福尼亚的阿纳海姆中心盛大开幕。在本次暴雪嘉年华上，电影版《魔兽争霸》终于揭开了神秘的面纱，公布了第一支正式预告片，此时距离《魔兽》电影的公布，已经过了整整九个年头。暴雪还在嘉年华上宣布了全新 IP《守望先锋》将登陆家用机平台。此外今年还公布了《魔兽世界》新资料片《军团再临》的开场 CG、《炉石传说》全新的冒险模式、《风暴英雄》的新模式、英雄和战场等等新内容以及为《星际争霸 II》三部曲的完结篇《虚空之遗》作了发售前的最后造势（《虚空之遗》已在 11 月 10 日全球同步上市）。





EVENT 君岛达己：任天堂将会重回巅峰

近日，任天堂新任掌门人君岛达己在接受日本媒体的采访时表示自己对公司业务的未来走势非常自信。在君岛达己的计划中，任天堂在今后三年里，会以 8 国语言在超过 100 个国家展开业务。届时任天堂一定能够重回巅峰，甚至能与 Wii & NDS 时代奇迹般的业绩看齐。从数据上来看，君岛达己的自信也并非没有道理。任天堂今年第二季度的全球销售额达到了 2041 亿 8200 万日元，与上一财年同比增长了 19.1%，其中销售利润为 89 亿 7700 万日元，而去年同期时尚有赤字 2 亿日元。在这波销售额增加中，amiibo 的发力功不可没。加上任天堂明年将携几款非常有新意的 APP 开始进军移动端，此外据说概念十分超前的新主机 NX 的计划也在顺利进行中。三年后，任天堂究竟能给我们什么样的惊喜呢，一起期待吧。





▲任天堂与DeNA合作的首款APP：《Miitomo》。

EVENT Xbox One精英手柄供不应求

10 月 27 日正式上市的 Xbox One 精英手柄销量非常惊人，这款售价高达 150 美元的手柄受欢迎程度远远超出微软的预期。截止到截稿时为止，美国亚马逊从微软方面得到的三批货都是运到后立即售罄，亚马逊一度关闭了该手柄的订购通道。而现在虽然亚马逊再次开放了订购，但是网页上也清清楚楚地写道，买家们需要等到 2016 年春季才可以收到这款精英手柄。对此，微软 Xbox 部门主管菲尔・斯宾塞也相当意外，他表示：“消费者对于这款产品的反应让我们喜出望外。这款手柄是为了核心玩家和职业玩家设计的，这是一个相当细分的人群。所以我们没想到它会这么受欢迎，我们计划提高产能以满足玩家的需求。还有，很高兴能看到大家给出的这些正面评论，你们能喜欢这手柄我简直乐疯了！”





进击最前线

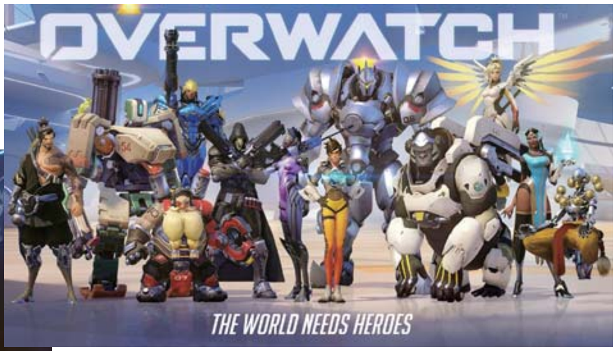
守望先锋

Overwatch

机种：PS4/XOne　类型：主视角射击　发行商：Blizzard　发售日期：2016年春季

各位英雄，世界需要你！

暴雪的游戏出品速度和它的游戏质量成反比早已是路人皆知。《守望先锋》作为一款团队主视角射击游戏，从公布开始就已经因为“暴雪”二字而备受瞩目。但是起初作为 PC 平台独占的本作对于大部分主机玩家来说，稍微有点“可望不可及”，但在最近暴雪官方公布了其家用机版本的消息，确实能让不少玩家雀跃不已。作为一款主打团队的主视角射击的游戏，本作以其多变且激烈的对战以及数量众多且性格各异的角色为卖点。如何在众多角色中找到适合自己风格的，这将是各位玩家所要思考的。





KIDO 驾驱时间

KIDO：RIDE ON TIME

机种：PS4　类型：动作　发行商：NEXT FLOOR　发售日期：2015年内

斧头、锤子、机枪还有少女

在 11 月 4 日，在韩国釜山举行的 G-star 游戏展的索尼发布会上，有多款 PS4 新游戏公布，其中最引人瞩目的要数由 NEXT FLOOR 开发并发行的“KIDO ：RIDE ON TIME”。首先本作继承了韩国游戏的一贯特色 ：至少从包装上来看它就已经相当吸引人的眼球。本作和一般横版动作游戏类似，女主角 KIDO 可以在战斗中从斧头、锤子、机枪三种武器中随意切换来对付源源不断的敌人。虽然听起来有点简单粗暴，但对于一个只在 PSN 上发售的游戏来说，漂亮的人设加上爽快的战斗无疑已经足够吸引了。







生化危机0 高清重制版制作人访谈

文 火星 美编 anubis

在《生化危机 高清重制版》获得成功之后，Capcom加快了高清重制“《生化危机》系列”的脚步，目前《生化危机0 高清重制版》的制作已经接近完成，《生化危机2》的高清重制也已经开始。此番，为了宣传即将在明年年初发售的《生化危机0 高清重制版》，以及包含了《生化危机0 高清重制版》和《生化危机 高清重制版》两部作品的《生化危机 起源合集》，Capcom派出了《生化危机0 高清重制版》的制作人竹中司前往香港，为各家中文媒体介绍这两款游戏。值此机会，UCG也获得了一次单独采访竹中司先生的机会。下面就为大家带来这次访谈的详细内容。

火星：《生化危机 高清重制版》达成了全球100万套的好成绩，这次《生化危机0》的高清重制过程中，有没有从该作中吸取到一些开发经验呢？

竹中司（下文简称竹中）：在初代的高清重制版推出之后，许多玩家都向我们提出建议，表示《生化危机 高清重制版》中的操作过于古老，现在玩起来会感觉非常的不适。所以我们这次在《生化危机0 高清重制版》中增加了一种新的Arrange操作模式，以便让现在的新玩家也可以方便地游玩，不会感觉操作困难。

火星：《生化危机0》最早是基于N64主机开发的，当时N64版本的一些要素（比如设定原画、服装等）会不会以隐藏要素的方式加入到这次的《生化危机0 高清重制版》中？

竹中：当时N64版本的许多内容最终还是加入了NGC版本的，特别是设定原画和服装，基本上都是继承了的，并没有进行重新设计。本次的高清重制版里，会完整的包含当初NGC版本的内容。

火星：本作的一大新要素是增加了“威斯克模式”，而且采用的是《生化危机5》中的威斯克，这是出于一种怎样的考虑呢？

竹中：首先呢，《生化危机0》的故事中威斯克也会当场，如果再采用当时



的威斯克，那么就会有两个相同的威斯克在不同的地方出现，这样就会显得很奇怪。其次呢，这次我们制作“威斯克模式”的时候想要增加一些新的要素，让威斯克拥有一些超越人类的能力，“黑之疾走”那样的冲刺啊，“赤之斩击”那样的蓄力攻击等等。另外比起初代和0时期的威斯克，5代的威斯克更像可以使用这些能力的样子。作为游戏性考虑的话，使用5代的威斯克会更有趣一些，所以我们这次就使用了5代的威斯克。

火星：那在剧情方面有没有什么深意呢？类似穿越啊，改变时间线之类的。

竹中：并没有。剧情方面的考虑只是觉得同一个人出现在同一个故事的两个地方会很奇怪，所以没有使用“洋馆事件”当时的威斯克。

火星：从宣传影像来看本模式中威斯克的招式非常帅气，把《生化危机5》中他的动作还原到固定视角的《生化危机0》中，有没有遇到哪些困难？

竹中：这方面的话，制作本身没有遇到问题。但是有些担心类似冲刺之类的时候，威斯克的动作可能会太快了，玩家们会不会感到操作困难。但是习惯了之后可以做出各种各样炫酷的行动，只需要稍稍练习一下，还请一定要尝试一下。

火星：本模式中瑞贝卡看上去受到了操控，她与普通流程中有没有一些能力上的区别呢？

竹中：有强大力量，可以玩出特技的只有威斯克一个人，瑞贝卡的话和通常模式是相同的，虽然遭到了威斯克的洗脑操控，但是只是外观上有所不同。

火星：目前看来威斯克模式是一个以时间挑战为主要玩法的附属模式。会不会考虑增加双人合作功能呢（比如线上联机或线下分屏）？

竹中：并不能进行合作。原因的话，在《生化危机5》之后的主流游戏都会有线上合作模式。但是制作《生化危机0》的时代并不是这样的，《生化危机0》的初衷就是让一个玩家切换操作两名角色进行游戏的，并没有双人合作的内容。如果将最近流行的合作内容加进去，游戏本身就会走样变形了。

火星：此前的《生化危机 启示录2》在多国语言中加入了中文，这次的《生化危机0 高清重制版》是否有考虑推出官方中文版？

竹中：非常抱歉。这次没有对应中文。

火星：最近公演的《生化危机》舞台剧、新公布的CG电影、以及即将发售的《生化危机0 高清重制版》，瑞贝卡的出场频率骤增。这是否预示着会有一款关于她的游戏新作正在企划之中？

竹中：这方面的话，果然还是要看粉丝们的反应了。现阶段暂时还没有相关的计划，但是确实这次在《生化危机0 高清重制版》里瑞贝卡也登场了，舞台剧和CG动画里也会登场，如果因此瑞贝卡的人气激增，我们收到更多的粉丝呼声想要更多地看到瑞贝卡，那么一切都是有可能的。

火星：竹中司先生之前参与过《生化危机 佣兵3D》和《生化危机 启示录》等掌机作品的开发。您觉得《生化危机》在当前世代的掌机（3DS或PSV）上还有什么可能性吗？

竹中：恩，首先3DS和PSV都是很好的平台，另一方面也要看玩家们的反应。还有就是游戏的特性是否和掌机相匹配。比如《生化危机 佣兵3D》就是很适合掌机特性的一款游戏，和3DS非常相配。所以如果玩家们有需求，并且游戏特性也合适。那么“《生化危机》系列”的掌机新作也不是不能想象的。

火星：现在的网络环境越来越好，Capcom也陆续将过去的一些经典作品如《生化》、《鬼泣》等高清化。今后是否有计划重启一些当年因网络等客观因素而受到限制的优秀游戏，比如“《生化危机 逃出生天》系列”？

竹中：这个嘛，现在还属于什么都不好说的阶段。《生化危机 逃出生天》是PS2时代的游戏，那时候网速确实并没有现在那么快和稳定。PS时代上网就更麻烦了。而其实《逃出生天》在当时也是粉丝众多的一个作品。所以想要试一下的心情是很强的。但是现阶段暂时还没有这方面的预定。

火星：最后请对UCG的读者们说一句话吧。

竹中：UCG的读者们大家好，我是《生化危机0》的制作人竹中司。这次的《生化危机0》是整个《生化危机》故事的起源，是系列粉丝的话千万不要错过。如果是没有接触过系列的玩家，这次也有《生化危机 高清重制版》和《生化危机0 高清重制版》的二合一《生化危机 起源合集》。可以说这是了解《生化危机》的最好机会了。如果有兴趣请一定要尝试一下。这样的话就可以了解到整个“《生化危机》系列”的起源“洋馆事件”的始末了。请各位多多指教了。



© CAPCOM CO., LTD. 2015 ALL RIGHTS RESERVED.

热点追踪 NEWS REVIEW

● 深度解读业界动向·全面剖析要闻因果 ●

婕德·雷蒙德 EA的动作游戏女神

前育碧美女制作人正在为EA打造两大动作游戏新作 目标直指GTA

谈起婕德·雷蒙德，几乎所有媒体都会首先给她打上一个标签——“美女制作人”。但她绝不是靠自己的脸蛋在这个行业里混得风生水起。实际上，她从14岁就开始做游戏，是真正的行业老将。她曾是育碧最重要的制作人之一，在育碧的三大游戏系列《刺客信条》、《分裂细胞》和《看门狗》中都扮演了关键角色。她负责创建了育碧的多伦多工作室，但她却不愿意继续按部就班转战高层，而是选择了一条新路。于是她离开了育碧，9个月后，她成为了EA新成立的蒙特利尔工作室的老大。她的新老板是EA副总裁派崔克·索德兰，他们要一起打造一个原创IP。当索德兰将婕德挖到EA时，并不知道该开发怎样的新作，他只知道婕德一定能做得到。

婕德·雷蒙德一手创建了EA的新工作室Motive，同时她还管理着Visceral Games，这家位于加州红杉市的工作室正在开发一款《星球大战》新作，担任该项目制作人的正是曾开发了《未知海域》和《最后生还者》的艾米·亨尼。

●下一个大目标

“在一家公司长期工作的好处是谁都认识，什么事都做得起来。你知道公司是如何运作的。我在育碧有很多很好的机会，但我觉得是时候挑战一下自己，寻找下一个大目标。”婕德说，她从14岁开始入行，见证了游戏业沧海桑田的变化。她对游戏业始终充满激情，并且相信游戏业将继续产生更激进的变化，这种不断创造新生事物的乐趣，是她深爱游戏业的原因。

婕德负责的“《刺客信条》系列”，以及由她牵头的《看门狗》都取得了巨大的成功。在游戏业界，能够接连成功打造新IP的制作人并不多，婕德因而被公司高层报以厚望。现在她正与另外一位备受尊敬的女制作人一起打造一个全新的《星球大战》。“与艾米·亨尼合作是梦想成真。这是一款新类型的游戏，将会有无穷的可能性，有望促进动作冒险类游戏的发展。”婕德说。

从育碧辞职后的9个月时间里，婕德曾打算创业，见了许多发行商与投资人，因为入行已有十多年，对她来说拉风投是轻而易举的事。


▲从育碧知名制作人到EA新贵，婕德·雷蒙德的职业生涯的确算得上波澜壮阔。

她还与一些独立开发商合作，为他们提供商业发展的建议，以及帮他们拉投资。但最终婕德发现自己喜欢的仍然是带领团队做游戏，而不是玩资本游戏。“独立游戏虽然在创作上有很大的自由，但是却要花太多时间在投资人身上，还有财务层面的事情，每天要担心工资怎么发，无法专心做好游戏。我很多创业者聊过，他们非常担忧房租，以及下一笔资金什么时候到位，以及各种类似的问题……”

之所以选择EA，是因为在新高管的带领下，EA正在发生一些可喜的变化，致力于打造高品质的游戏。同时EA在动作冒险游戏类型上缺乏有竞争力的产品，没有《未知海域》、《刺客信条》那样的超大作。EA将会在此类型上投入重金，他们需要的是有相关经验的负责人。而对于婕德来说，要找到一家愿意投入巨资开发原创IP的公司也不是那么容易，EA是最好的选择之一。

几年前，EA成立了EA Partners部门，专门与外部合伙人打交道。与Respawn的合作就是这样谈下来的。通过该部门，EA与外部合作的流程大大缩短。比如获得业界好评的《毛线小精灵》(Unravel)，最初是索德兰本人看到了一个有趣的视频，于是就对手下的人说想见其开发商，然后得知他们在瑞典，之前曾为EA开发了PC版《战地 恶人连》，于是他们马上就签了合同——整个过程不过四五天。

婕德对EA并不陌生，15年前她就在EA工作过。这么多年来，她和当年的EA老同事们仍然有联系，包括如今Maxis工作室的负责人露西·布拉肖，她与彼得·摩尔也是私交甚笃。所以当EA决定在动作冒险类游戏上发力，婕德就成为最理想的猎头对象之一，事实上最先向

婕德抛出橄榄枝的就是彼得·摩尔。

婕德·雷蒙德与艾米·亨尼认识多年，她还记得当年她正在开发《刺客信条Ⅱ》的时候，收到了艾米的邀请，前往顽皮狗走访了一圈。艾米向她引荐了所有的团队成员，并介绍了顽皮狗的游戏开发经验。婕德说："她对游戏开发圈子里的人都很大方，她经常说，做游戏已经这么难了，我们就不要让彼此更难做。所以我们这么多年来一直保持联系。"

●拓荒者

婕德·雷蒙德是一个工作狂，在为育碧打造多伦多工作室期间，她怀孕并生了个女儿，还没坐完月子，仅仅休息了两个星期她就回到了工作岗位。多伦多工作室招聘的第一个人是由她亲自电话面试的，办公室的选址也是她亲力亲为。当时整个工作室只有4个人，她就找了一座能容纳800人的办公楼，因为多伦多工作室的目标是扩张到800人，她不想在发展的中途再搬家。随后的5年时间里，她将多伦多工作室发展到了330人的规模。婕德说，离开育碧多伦多就像离开自己的亲生女儿一样不舍。毕竟这是她一手拉扯大的工作室，每一个主管都是她亲自招聘或提拔的，几乎所有员工她都面试过。

而现在EA Motive工作室就像婕德的又一个孩子。打造一个新工作室的关键，是招聘合适的人才。EA Motive的首批人才都是由婕德亲自把关，刚开始开通招聘邮箱，三天内就收到了600多份简历，而那时还没有公布任何招聘新闻。对于所有开发者来说，这是一个诱人的工作机会。能够参与《星球大战》AAA级新作的开发，将成为自己职业生涯中浓墨重彩的一笔。同时Motive工作室的另一款原创新作也被EA报以厚望。今年9月，Motive发布了招聘新作主策划的招聘新闻，其中明确表示要求应聘者有大型开发商沙盒游戏的开发经历。也就是说，这款新作可能有《GTA》或者《刺客信条》那样的大型开放沙盒世界。

10月中旬，派崔克·索德兰在接受媒体采访时说："当今业界最大的游戏类型是动作类，但我们在这方面并没有太多游戏。EA没有像《刺客信条》、《蝙蝠侠》或者《GTA》那样的大型动作游戏，我们将会在这个领域进行扩张，看看能不能给玩家带来前所未见的东西。"



▲虽然以美貌出名，不过这位制作人平常的装束和风格都非常平易近人。



▲在EA支援下重新创造出一家工作室的婕德会创造出怎么样的一番成绩？我们拭目以待。

"《GTA》卖了5000多万套，我们当然也想做！我要的是那种绝对的AAA，超大型的制作。我想要做这样的游戏，首先要有合适的人。"索德兰说。

婕德的任务就是打造EA的《GTA》，其野心当在《刺客信条》之上。这不仅是一款游戏，也将成为一个系列，EA可能已经做好了长期发展计划。

另外一个备受关注的游戏是艾米·亨尼的《星球大战》新作。最近DICE的《星球大战 战斗前线》公测获得了巨大成功，900多万玩家参与测试。EA预计该作在本财年内将销售900到1000万套，更有分析家相信其最终销量将超过1700万套。随着《星球大战7》电影即将上映，星战热一触即发。虽然《星球大战 战斗前线》游戏品质令人满意，还是有很多不喜欢FPS的玩家对于之前《星球大战1313》的取消感到遗憾。类似于《未知海域》的玩法在电影表现力方面更有操作空间，更有一种在电影世界里冒险的感觉，这无疑是影迷们都很期待的游戏类型，而获得星战游戏授权的EA显然不会放过这一机会。

> 婕德说，她从14岁开始入行，见证了游戏业沧海桑田的变化。她对游戏业始终充满激情，并且相信游戏业将继续产生更激进的变化，这种不断创造新生事物的乐趣，是她深爱游戏业的原因。

作为"《未知海域》系列"的关键人物，艾米在动作冒险领域的经验毋庸置疑，由她挂帅的动作冒险版《星球大战》已经确定会走《未知海域》的风格。这也将填补EA在动作冒险游戏方面的不足。令人意外的是，负责开发本作的Visceral Games也交给了婕德·雷蒙德掌管。这意味着婕德的职位应该是高于艾米。此外婕德还负责与BioWare紧密合作。由此可见其在EA的地位之高。比起艾米，为育碧建立了多个工作室的婕德有更丰富的管理经验，可能更多地扮演管理者的角色。无论如何，这两位女性游戏人将成为EA在动作游戏领域的希望。

《巫师3 狂猎》的过去、现在与未来

CDPR的良心之作收获了全球玩家的赞赏
但也遭遇了一些意想不到的挫折

●异类模式

CD Projekt RED已经成为"良心公司"的代表，这样一家规模并不大的公司，开发了迄今为止规模最大的美式RPG之一，并且接连推出了16个免费DLC。他们坦诚地公布了游戏的预算与利润，并且在包装盒里留下了"谢谢你"的小字条。也许这只是一种聪明的宣传手段，不管怎样他们赢得了玩家的心。

“我们知道，业界有不少人觉得我们是疯子，是怪人，”CDPR 联合创始人 Marcin Iwinski 说。“不过与此同时大家也对我们充满好奇，特别是在《巫师 3 狂猎》之后对我们有了更多的分析与思考。我们的做法经常被摒弃，被认为是无法进行大规模推广——《巫师》与《巫师 2》都没有达到《巫师 3 狂猎》那样的规模。我们曾被认为是天真而不切实际的。”

与 Valve 等知名独立开发商不同，CDPR 是一家上市公司。这意味着他们需要披露财务数据。通过《巫师 3 狂猎》，CDPR 已成功跻身为全球一线游戏开发商，他的成功经验引起更多人的关注。而 CDPR 也并不吝惜分享自己的经验。

CDPR 透露，《巫师 3 狂猎》总共开发了三年半时间，研发与宣传成本总计为 8100 万美元。该作发售 6 个星期后销量就突破了 600 万套，CDPR 很快回收了成本，还赚了 6250 万美元。

“我们的核心价值之一就是开诚布公，不管是对内还是对外，我们找不到任何理由不公开这些财务数据。是的，我们是上市公司，所以也必须公布一些财务数据，但是我们决定让更多玩家知道。”

在《巫师 2》发售时，CDPR 曾深陷争论的泥沼。当时因为该作中加入了 DRM 反盗版机制，并且由于该机制导致游戏运行速度慢了很多，因此被玩家狂喷。CDPR 曾跟踪过该作的盗版情况，一度记录了超过 450 万个非法下载，甚至给一些玩家发了律师函。但是后来 CDPR 通过补丁取消了 DRM，并且停止监控盗版。

《巫师 3 狂猎》一开始就决定不加入 DRM 机制，当时 Iwinski 这么对媒体说：“我感觉整个业界都知道 DRM 行不通，但还是有很多公司通过雾屏的方式使用，将他们的游戏画面遮住，在老板们、投资者们与股东们面前假装保护了他们的知识产权。我和很多高级管理层讨论过这个问题，他们也都知道 DRM 没用，但是如果他们不用，就有人指责他们没有保护他们的知识产权。无论什么时候，只要是政策践踏了常识，



■《巫师 3 狂猎》的免费 DLC 内容丰富有趣，尤其是增加了二周目的 DLC，备受好评。

玩家们的利益就遭到了破坏。”

“玩家利益”是 Iwinski 一直在强调的一点，当 CDPR 宣布《巫师 3 狂猎》发售后将提供 16 个免费 DLC，玩家都感受到了他们的诚意。如今很多发行商都是靠卖 DLC 或者微交易赚钱，又或者是卖各种季票，CDPR 这种良心的做法自然深受玩家爱戴。而且其中的很多内容都是非常充实的。

Iwinski 表示，免费 DLC 很早就是计划的一部分。他认为卖 DLC 虽然能获得额外的收入，但是如果这些 DLC 让玩家觉得开发商太贪婪，实际上会影响到游戏的销量。而通过免费提供 DLC 的方式，赢得好口碑，则会保持销量一直处在较高水平，玩家会更高兴，因此会更愿意向朋友推荐。“尤其是在这个每一点额外内容都要收费的世界里，通过游戏发售后的内容支持，我们会获得很好的媒体关注度。通过为你的客户着想而不是总想着榨干他们的最后一毛钱，由此得到的关注度之高现在还让我感到吃惊。我们的行业在客户关怀领域还有很多需要学习的。”

很多开发商不仅把 DLC 单独拿出来卖，而且 DLC 的内容本身其实是从游戏主题中硬生生拆出来的，原本就应该是游戏应有的内容。实际上就是把一款完整的游戏拆开来卖。而《巫师 3 狂猎》的 DLC 则是真正诠释了附加内容的含义。所有免费 DLC 的开发都是在游戏主体内容完成之后才开始的，CDPR 还要提前预测玩家们需要哪些内容，确保 DLC 的内容是他们所需要的。CDPR 经常上 Reddit 网站看玩家们的讨论，经常泡在各种“《巫师》系列”论坛里，在网上到处寻找玩家对于 DLC 的需求反馈，并真正根据玩家的需要来制作 DLC 内容。

●追逐完美

《巫师 3 狂猎》发售后也经历了一些负面评价，被讨论最多的就是画面缩水。不少玩家挖出了旧的预告片与实际成品进行对比，在树木枝叶、贴图、光影等方面都有明显的缩水，由此指责 CDPR 在画面上误导玩家。不可否认，画面缩水的事实确实存在，但大部分玩家进入游戏后恐怕都已经忘记了这一点。对此，Iwinski 表示，当时在制作预告片时确实没有欺骗玩家，那时候的游戏规模没那么大，在那样


■内容极其厚道的《石之心》有可能是本年内最优秀的 DLC。

「《巫师 3 狂猎》的 DLC 则是真正诠释了附加内容的含义。所有免费 DLC 的开发都是在游戏主体内容完成之后才开始的，CDPR 还要提前预测玩家们需要哪些内容，确保 DLC 的内容是他们所需要的。」

的一个规模下确实能做到那样的画面，但是整个庞大的游戏世界做开之后，就发现那样的画面已超出了主机性能限制。“回顾过去，我们确实犯了错，但绝对不是故意的。下一次我们会再三核查在展会上所展示的内容，确保预告片中的内容是在成品里能实现的。”

《巫师 3 狂猎》在开发过程中数次变更的另外一个原因是决定 PC 版与家用机版同时发售。《巫师 2》的 X360 版是在 PC 版很久之后才做好的，而这次不仅多平台同时发售，而且在开发时 Xbox One 和 PS4 的规格都还没定下来。Iwinski 坦言：“做 PC 独占游戏的话收入马上降到几分之一，如果我们决定只做 PC 独占，那么就不可能有现在的规模了。但我们在内心深处都是 PC 玩家，都是做 PC 出身的——这在东欧仍然是主力平台，所以我们并不打算放弃 PC，最后打算兼顾所有主流平台。”

除了画面外，还有人对游戏中的性别与种族歧视提出了质疑。比如 Polygon 网站就提出游戏中女性角色的存在仿佛就是为了取悦男性，就算是 Ciri 这种强悍的女性，也要穿着露出内衣内裤的服装。而且游戏中几乎只有白种人。这段评测在网上引发了激烈讨论，一些游戏制作人也参与到争论之中。最具代表性的反击是“一款讲述北欧神话的游戏中没有亚洲人也要被抱怨吗？那么总共只有一个白人的《如龙 3》简直是无耻透顶了。”

“我们并不回避性这个问题，”Iwinski 说。“在 Sapkowski 的原著中，这本身就在叙事中扮演了很重要的角色。我认为我们对于性的表现与《权力的游戏》电视剧版没什么不同——这就是故事的一部分，为什么要回避呢？”

尽管如此，在最近推出的收费资料片《石之心》里还是包含了多种肤色的人种。只要玩家需要，就想方设法满足他们，这就是 CDPR 的态度。而这些问题也将影响到 CDPR 未来的项目——正在开发中的《Cyberpunk 2077》据称规模达到了《巫师 3 狂猎》的数倍，目前距离其发售可能还有数年的时间，鉴于此前《巫师 3 狂猎》预告片引起后来的各种质疑，CDPR 对于《Cyberpunk 2077》何时公布变得更为谨慎，可能要到游戏达到较高的完成度之后才会以接近成品的形态与玩家见面。同时，CDPR 不排除未来重返《巫师》世界的可能，但可以确定的是 Geralt 不会是主角。

“巨大的商业成功让我们能有更大的自由度制定开发计划，并且冒更大的创意风险。希望能为玩家创造更好、更有代入感的游戏体验。”

对于《巫师 3 狂猎》，Iwinski 是否也有一些遗憾呢？如果再来一次，是否会做得更好？他的回答是：“永远不要问开发者这个问题，因为他们可能会告诉你他们会把一半的游戏重做。从我的观点来看，我会花更多时间重做 UI，使其更加直观易用。第二点是我想补充海上战斗——这可能不是很大的改进，但是在你的海上旅途中会变得更有趣。”

就目前而言，首个收费大型资料片《石之心》已经发售，第二个也是最后一个资料片《血与酒》将于明年发售，相信良心厂商 CDPR 绝不会令人失望。

小岛秀夫：日本制作人体制的终结

小岛秀夫正式离开了Konami 这也标志着日本制作人时代落下了帷幕

●大牌路人化

尽管 Konami 再三辟谣，但几乎所有人都知道的一个事实是：小岛秀夫已经离开了 Konami。据《纽约客》报道，小岛秀夫在 Konami 工作的最后一天是 10 月 9 日，记者甚至把小岛组的欢送会现场照片都发了出来，此时 Konami 官方回应的所谓“项目结束后集体放长假”显得毫无意义。据参加欢送会的内部人士称，这次欢送会总共有 100 名左右的嘉宾参加，包括社内与社外的很多大人物，但 Konami 董事会长上月景正与社长早川英树并未出席，这似乎印证了此前关于双方关系不和的传闻。另外报告中还指出，小岛秀夫与 Konami 之间的竞业禁止协议有效期仅限于今年 12 月之前，也就是说明年开始他就可以去任何对手企业担任制作人了。

小岛秀夫离职事件爆发至今已有半年，这半年来 Konami 方面表现出来的傲慢态度令人失望，媒体深挖之后更爆出其对待员工的种种刻薄，激起全球玩家的愤慨，Konami 的公众形象也跌入了谷底。而 Konami 似乎对此也不大在乎，因为激愤的是电视游戏玩家们，而这个消费群体正在被他们放弃，手游玩家才是他们的目标客户。

小岛秀夫的离职，被业内普遍认为代表着日本业界“制作人主导”的游戏开发体制的终结。上世纪 90 年代，日本效仿好莱坞，开始打出制作人概念，各大厂商都有自己重点包装的制作人，每个制作人都有鲜明的个性、标志性的穿着与发型，更重要的是每个制作人都代表了一种游戏风格与类型，每个制作人都能让数百万玩家对游戏品质产生信心。然而如今日本业界已经进入手游时代，在这个时代里，游戏开发成本几乎可以忽略不计，一款游戏大部分投资都花在营销宣传上。所以在这个时代也就失去了主打制作人概念的意义，毕竟手游制作人的工作，可能只是带领十几人的团队，在一种已经被验证的游戏类型上，进行所谓的微创新。而且手游玩家们并不关心制作人是谁，他们甚至不会在意开发商是谁。



▲随着小岛秀夫正式离开 Konami 的消息被公布，也标志着制作人主导游戏开发的时代正式结束。

在这种业界新环境下，不仅经营层会果断地采取手游时代的新开发制度，就算是做了几十年家用机游戏的开发者们，也会积极向手游转型。可以想象，如果你在《MGSV》那样的项目组里，无论你是制作人还是普通开发者，你承担的是 8000 万美元的预算，而隔壁工作室几十人用几个月开发的手游，获得的利润可能比你更高。那么在进行绩效评估时，谁会获得更高的奖金？

有外媒报道，《MGSV》的首日销售额是 1.79 亿美元，大约相当于今年两部最热门电影《复仇者联盟 2》和《侏罗纪世界》首日票房的总和。但所谓的首日销售额其实是按首日出货 300 万套计算，这 300 万套到底多久卖完那就不得而

知了。而且如果按批发价计算，再扣去权利金、包装、物流成本，通常发行商到手的也就是销售收入的三分之一左右。也就是说 1.79 亿美元的销售额，Konami 到手的只有 6000 万美元。所以游戏发售后 Konami 官方表示尚未收回成本。

在今年的东京电玩展上，规模最大、最霸气、最豪华的舞台当属手游大厂 cygames 的《GranBlue Fantasy》，现场直接搭建了一座大型城堡与飞空艇，其手笔之大为 TGS 史上罕见，全场最大的手提袋也是由他们提供。当然，高昂的广告费用投入意味着手游的经营风险也在加大。DeNA 与 Gree 是日本第一波手游热浪中的王者，如今他们都开始走下坡路。如今的第二波热浪，造就了 GungHo、Mixi、Colopl、Cygames，这些厂商同样是一招鲜吃遍天，依靠《智龙迷城》、《怪物弹珠》和《白猫计划》而风生水起。当这些游戏生命周期到头之时，他们也许会像 DeNA 和 Gree 一样开始走下坡路，然后再涌现一批新的王者。

在这个手游时代里，成功变得不可复制，成功变得充满偶然性。那些现象级的手游，也很难寄望于续作。在这个手游时代里，名制作人并没有明显优势，他们的名气仅限于电视游戏圈，出了这个圈子他们就成了无名氏。迄今为止，在日本手游圈最吃得开的原电视游戏圈制作人当属冈本吉起，但恐怕绝大多数人并不知道他就是《怪物弹珠》的制作人，而该作的成功也与他过去的名气毫不相关。实际上，电视游戏制作人的单机思维可能反而成为其手游作品失败的原因。所以在这个时代里，名制作人的辉煌历史成为一种负累。当他们的雇主开始手游化，他们也只能另谋出路。

> 在这个手游时代里，名制作人并没有明显优势，他们的名气仅限于电视游戏圈，出了这个圈子他们就成了无名氏。

●一路向西

好在西方的电视游戏市场仍然有可观的规模，而日本的很多制作人都有国际级的影响力。小岛秀夫未来最理想的出路就是与欧美游戏巨头合作，开发面向西方的家用机大作。也有很多日本制作人选择了众筹的方式，从稻船敬二到五十岚孝司，再到铃木裕，都在众筹上获得了成功。但小岛秀夫所擅长的是极为烧钱的电影化大作，众筹常见的几百万美元资金根本不够花。铃木裕的《莎木 Ⅲ》主要也是靠索尼的资金，众筹只是一种营销手段而已。

小岛秀夫这个名字至少在欧美有着巨大的影响力，但还有许多日本制作人的号召力仍是以日本本土为主，这些制作人如果离开了他们的老东家，前景可能更暗淡。小岛秀夫离职后，《最终幻想 X Ⅴ》制作人田畑端对媒体说："小岛工作室在如日中天之时被关闭，让我们感到震惊。而现在任何游戏公司和制作人身上都有可能发生这种事。"随后他苦笑道："不过我还是比较乐观，在 SE 决定关闭工作室之前，我们还能继续做游戏。"



日本游戏产业的全面手游化是我们不愿看到的，但是对于大部分开发者来说也许终究不是坏事。手游让日本游戏业的整体规模逐年上升，创造了更多的就业机会。如果不是手游，日本游戏业市场规模已经萎缩了一半，意味着可能有一半人要失业。而如今这一半人转向了手游领域，并且可能获得更可观的收入。也许有些开发者会因为无法制作自己梦想中的大作而感到无奈，但是即便在家用机游戏鼎盛之时这种无奈也时常存在，毕竟不是每个人都能参与 AAA 大作，大部分时候他们要做的是为了维持业绩而开发的中小项目或授权类游戏。最终，最为黯然神伤的还是因行业转型而影响力大不如前的名制作人，对他们来说，黄金时代已经逝去。游戏业终究没有像电影业一样，形成以导演为核心的行业结构，这大概是小岛秀夫最大的遗憾……



国行天下 LICENSED NEWS

栏目主持：筒子君

迎来双十一，PS 系主机由于有亚洲区主机同步降价作为助力，售价和水货主机进一步拉近，通过索尼官方渠道购买游戏主机套餐性价比上甚至要比水货主机更高。微软方面则保持了之前的优惠活动，没有进行特别降价，价格对比上出现了一些劣势。不过目前两大厂商都入乡随俗地调整了营销策略，相信之后像春节元旦这些节日也会有相应优惠政策。

国行PS4服务器解锁教程

随着 PS4 国行主机的降价活动，目前已经是购买 PS4 国行主机较为合适的阶段。加之国行 PS4 主机已经可以通过特殊手段登陆到海外服务器，购买理由更加充分，这里就为大家简单介绍下，PS4 国行主机登陆海外账号及服务器的具体方法。

在 PS4 更新了主机的 2.50 版本系统后，主机的系统选项中新增了一项名为备份 / 还原的功能，而这个功能就是实现服务器解锁的关键。首先我们需要准备 1 个 FAT32 格式的移动硬盘或者 U 盘。另外如要需要备份账号信息以外的内容，建议使用容量大一些的移动硬盘。随后我们需要将国行主机系统升级到 2.50 或更高版本。然后将存储设备连接到国行主机上进行国服账号的备份，并将此备份妥善保存。



因为 FAT32 格式最大只支持 4GB 大小的文件格式，所以目前主流储存设备大都是 NTFS 格式的，而这个格式的设备 PS4 主机是无法识别的，不过玩家可以上网搜索如何将 NTFS 格式硬盘更改为 FAT32 格式的方法。

之后我们需要找到任意一台海外版本主机，申请一个需要的服务器的对应账号，使用同样的方法将这个账号的信息备份在储存设备中，然后将此储存设备连接回国行主机。进入系统菜单后，找到备份与还原功能，选择要备份的数据，根据系统提示将账号信息还原到国行主机当中，之后等待系统完成还原即可。注意此时系统会提示删除原有的系统内容，不过我们已经提前在储存设备中备份了国行的账号信息，所以直接还原即可。还原完成后，国行主机内就会出现海外服务器的账号信息，玩家此时登陆海外账号后就可以正常进入海外服务器了。当然如果玩家依旧希望以国行账号进行游戏的话，可以将海外账号设为常用账户，这样国行账号就可以顺利游玩海外账户下的所有内容了。

最后需要提醒玩家，这种方式只能将已经存在的海外账户信息备份在国行主机内，从而实现登陆海外服务器，所以原本国行主机锁服的限制依旧存在，此时玩家仍旧无法使用国行主机注册海外服务器账号。至于如何获取海外账户的备份，如果手边没有海外主机的话，也可以找自己的机友帮忙，毕竟备份后的账户信息是以数字文件的形式储存的，所以即使不在同一地区，依旧可以通过网络途径帮忙备份账户信息。另外特别需要强调的是，没有国服账号的话有可能会影响主机的正常保修，所以一定要记得妥善保管国服账号备份内容。

支持国人独立游戏开发 得索尼超值好礼

“第二届 PlayStation 开发者大赛”是由索尼电脑娱乐（上海）有限公司以及多家游戏产业相关公司共同举办的活动，活动主旨在于鼓励游戏开发者进行独立游戏的开发，大赛会根据玩家的众筹支持金额，来评出最受关注的游戏。票选前三名即可获得相应奖金（第一名奖金高达十万元）及 PlayStation 游戏开发机，大赛第一名还可以获得 PlayStation 第一方工作室 Japan Studio 团队的技术点评与指导，获奖作品同时也将会获得 PlayStation 官方在推广和营销方面的全力支持。

除了游戏开发者外，参与本次活动的支持者们也将获得与众筹金额相当，甚至可以说更加超值的奖励回报，所以千万不要误认为这次活动只是一次单纯以支持国人独立游戏开发为噱头的坑钱活动。冲着丰富的奖品和对国人游戏开发的鼓励，希望大家可以多多支持本次活动。众筹金额最低可支持 5 元，最高一次性支持金额为 2399 元或更多，对应等级奖励见下表。

5 元	玩家可以将自己的照片收录进 PlayStation 官方网站的中国玩家笑脸墙。
	获得 PlayStation4 中国龙版限定主机抽奖资格。
25 元	PlayStation 中国首发纪念笔记本。
55 元	PlayStation 主题短袖 T 恤。
80 元	PlayStation 主题围巾。
100 元	PlayStation 主题限定版邮册，中国玩家专属珍贵纪念品。
150 元	PlayStation 主题夹克。
380 元	PlayStation4 官方正版手柄一只（颜色可选：黑色，白色）。
2399 元	PlayStation4 国行主机一台（颜色可选：黑色，白色）。

※5 元档两项奖励，支持任意更高档次金额均可享受，所有支持者奖励会在 2016 年 1 月统一发放。



就目前参与活动的游戏来看，虽然有为数不少的独立游戏显得落于俗套，但是却也不乏令人眼前一亮的作品。目前支持率第一的游戏是一款名为《美好世界》的解谜向文字游戏，作品从人设到世界观，再到游戏方法都让觉得十分新颖，充满创意。第二名《隐龙传 影踪》是由虚幻 4 引擎打造的 3D 横版动作游戏，游戏整体充满了武侠风情。第三名《Lila》则是一款整体风格与《风之旅人》和《ICO》等艺术向作品十分贴近的平台动作游戏。其中甚至还有选手立项了名为《巨像之子》的 VR 技术作品，从名字大家就能感觉到一股浓浓的“旺达”风格，而游戏目前简介除了一张 CG 原画外，也确实全部使用了《旺达与巨像》的游戏截图。





游戏审批加速 多款游戏登陆国行

不知不觉国行主机马上就要迎来一周年纪念，经过这段日子的努力，国行游戏阵容已经初具规模。除了更加丰富的游戏阵容外，其中最令人欣喜的进步，应该要算是游戏审批速度的大幅提升。之前索尼独占作品《风之旅人》登陆国行时，“五仁叔”在采访中，一直不愿正面回应游戏审核到底用了多久，可见即使没有个一年半载，其审批时间也绝对不容乐观。不过在经历了这一年的时间后，游戏的审批速度终于得到了提升，除了第一方在送审游戏时更加懂得规避不合适的内容外，不知道是不是和审批人员的游戏水平提升也有一定关系呢 (笑)。

自九月底以来，索尼方面先是通过了《花花卡姆》和《吉娜姐妹 扭曲梦境 导演剪辑版》两款游戏，之后在十月中旬紧接着便通过了《星



际战甲》和《重力异想世界 重制版》两款大作。从时间上计算，《重力异想世界 重制版》从九月的 TGS 公布，即使送审时间早于游戏公布，应该也不会早于九月，所以直到 10 月 15 日游戏过审，其审核时间最多也就四十余天。实际上可能审批的速度还要更快，那么游戏实际审核速度，可能已经很接近之前相关部门承诺的 20 天过审的期限，这对玩家而言绝对是一件值得欣喜的大事。另外目前《重力异想世界 重制版》已经在官方商城开放预购，游戏同步发售已经板上钉钉，玩家也有理由期待更多游戏可以同步登陆国行市场。除此之外名为《触光投影》的独立游戏也通过审核，这款游戏在索尼亚洲区也是 10 月 28 日才推出的，国行过审的速度已经相当之快了。另外 PS4 主机上的街机档案计划，也开始在国行平台启动，目前已有《疯狂攀爬者》和《月冠登陆艇》两款游戏通过。在本期杂志截稿之前，再次收到有关国行游戏过审的新消息。十月末分别有塔防游戏《城堡风暴》、《方块猫嘉年华》、《蒸汽世界开采》、《撕纸小邮差 拆封》等四款游戏通过审核。其中《撕纸小邮差 拆封》是九月才全新上市的索尼独占游戏，相信索尼中国会在不久之后就让它与国内玩家见面。而《方块猫嘉年华》和《蒸汽世界开采》这两款游戏，由于之前就曾登陆过 PSN 会员免费游戏，此次登陆国行，会不会同样进入会免名单，来填补国服 PSN 会员免费游戏匮乏的尴尬境地，也非常值得期待。

XOne大作蓄力中《九阳神功》加入微软阵营



索尼那边一个月内近十款游戏过审，微软却迟迟没有动静，众多“软饭”们可千万不要以为微软这次在国行市场真的“软了”，微软此时的低调，完全是为了之后的爆发而进行的蓄力。首先大家都知道，《光环 士官长合辑》这部作品已经正式登陆国行市场，换言之“《光环》系列”前四款正统作品都是不违反我国审核机制的，所以我们也真的很难想象一个系列游戏在前作全部过审情况下，却会在最新一部出现悲剧。而微软方面也表示，《光环 5》的审核目前为止进行得极为顺利，如果届时真的审核通过，《光环 5》无疑会成为整个国行游戏市场最大的明星，同时也绝对是国行主机游戏市场最具意义的里程碑。

另外《极限竞速 6》以及《古墓丽影 崛起》目前也有很大希望通过审核。如“《极限竞速》系列”已有前作过审的经历，加之自身正规竞速这个类型，本就没有什么越线内容，所以过审应该也不存在障碍。通过这么多游戏审核的经验，我们大概可以总结出，在面对除了过度暴力、血腥、政治和灵异内容外，其实国行游戏在审批是的限制并不像大家想象中那么多，所以以探险为核心的《古墓丽影 崛起》也并非完全没有过审的可能。毕竟虽然游戏名为“古墓丽影”，可劳拉终究不是去盗墓，就算找到了什么宝物，大不了“上交给国家”就是了。同时在登陆微软中国的官网时，发现页面中出现了一张《黑色行动 Ⅲ》的图片，这个大家就不要指望了，指定是没戏的。

除了这几款非常有机会登陆国行的游戏外，XOne 平台还有另外两个令人欣喜的消息，其一是原本为 PS4 平台独占的 MOBA 类游戏《九阳神功》，跨平台登陆到了 XOne 主机之上。目前这款游戏已经可以在 XOne 的网络商店进行下载，且游戏同样是可以免费游玩的，拥有 XOne 主机的玩家一定要来体验下“一巴掌打出十八条龙”的快感。第二个就是《真·三国无双 7 帝国》的过审，也算是为微软方面过于偏向欧美的游戏阵容增添了新鲜的血液。

最后在经历过秋季大更之后，国行 XOne 主机也可以和 Win10 系统的 PC 实现串流了，如果玩家已经将自家的 PC 升级到了 Win10 系统，不妨尝试和 XOne 进行连接，体验下这台“家庭娱乐终端”的独特魅力。



栏目主持：初心者

游戏排行榜 GAME RANKINGS

关注劲爆新游 把握流行趋势

日本 JAPAN TOP10

统计期间 10月26日～11月1日

1 噬神者 解放重生



PSV NEW

ゴッド イーター リザレクション

本周 125,876 套 累计 125,876 套

●BNEI ●动作 ●2015年10月29日

2 噬神者 解放重生



PS4 NEW

ゴッド イーター リザレクション

本周 41,981 套 累计 41,981 套

●BNEI ●动作 ●2015年10月29日

排名	机种	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PSV NEW	夜游	夜廻	日本一	动作冒险	2015年10月29日	22,472 套	22,472 套
4	3DS ↓	塞尔达传说 三角力量英雄	ゼルダの传说 トライフォース3銃士	Nintendo	动作冒险	2015年10月22日	19,499 套	73,893 套
5	3DS ↓	妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队	妖怪ウォッチバスターズ 赤猫团 / 白犬队	Level-5	动作角色扮演	2015年7月11日	19,355 套	1,694,351 套
6	Wii U ↓	超级马里奥制造	スーパーマリオメーカー	Nintendo	平台动作	2015年9月10日	13,764 套	350,803 套
7	Wii U →	油彩军团	Splatoon	Nintendo	动作射击	2015年5月28日	11,969 套	749,447 套
8	PS4 NEW	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	2015年10月29日	8,707 套	8,707 套
9	3DS ↓	动物之森 欢乐家装设计师	どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー	Nintendo	模拟经营	2015年7月30日	7,679 套	1,106,582 套
10	XOne NEW	光环5 守护者	Halo 5: Guardians	Microsoft	主视角射击	2015年10月29日	7,455 套	7,455 套

本期日本游戏销量榜首位由加强重制版的《噬神者 解放重生》取得，双版本（包括动画同捆）共卖出了约 16.8 万套，其中 PSV 版依然占据大头。第三名《夜游》作为日本一新的恐怖游戏，在日本首发即出现了供不应求的良好销售势头。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	22,104	-3%	713,387
N3DS LL	16,824	+4%	661,497
PSV	14,366	+11%	495,179
Wii U	9,127	-8%	394,943
N3DS	3,559	+1%	182,933
PS3	1,931	+1%	110,204
3DS	988	-23%	50,355
PSV TV	807	+3%	20,553
XOne	534	-47%	9,454
3DS LL	509	+6%	35,937

美国 USA TOP10

统计期间 9月13日～9月19日

1 宿命 掠夺者之王



PS4 NEW

Destiny: The Taken King

本周 111,690 套 累计 111,690 套

●Activision ●主视角射击 ●2015年9月15日

2 宿命 掠夺者之王



XOne NEW

Destiny: The Taken King

本周 107,009 套 累计 107,009 套

●Activision ●主视角射击 ●2015年9月15日

排名	机种	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	Wii U ↓	超级马里奥制造	Super Mario Maker	Nintendo	平台动作	2015年9月10日	84,073 套	305,206 套
4	XOne NEW	极限竞速6	Forza Motorsport 6	Microsoft	竞速	2013年9月15日	80,458 套	80,458 套
5	XOne NEW	NHL 16	NHL 16	EA	体育	2015年9月15日	78,817 套	78,817 套
6	PS4 NEW	NHL 16	NHL 16	EA	体育	2015年9月15日	73,666 套	73,666 套
7	PS4 ↓	麦登NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	2015年8月25日	40,199 套	813,915 套
8	3DS NEW	闪乱神乐2 真红	Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous	动作	2015年9月15日	35,444 套	35,444 套
9	XOne ↓	麦登NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	2015年8月25日	35,384 套	694,281 套
10	X360 NEW	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	主视角射击	2015年9月15日	23,689 套	23,689 套

本期的美国榜出现了多款体育类年货，多版本纷纷占据了榜单大半。其中当属《极限竞速 6》最为抢眼。而《宿命》的新资料片凭借次世代双版本 21.8 万套的不俗销量，则是理所当然地拿下了前两名。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	74,720	+7%	9,016,867
XOne	68,159	+56%	8,091,305
3DS	23,127	-5%	15,678,795
Wii U	18,232	-25%	4,353,269
X360	5,270	+9%	44,600,297
PS3	3,276	+9%	26,773,927
PSV	2,004	+1%	2,161,024
Wii	161	-12%	41,677,763

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

全球 GLOBAL TOP10

统计期间 9月13日～9月19日

1 PS4 已发售1周



宿命 掠夺者之王

Destiny: The Taken King

本周 320,926 套　累计 320,926 套

●Activision　●主视角射击　●2015年9月15日

2 XOne 已发售1周



极限竞速6

Forza Motorsport 6

本周 210,585 套　累计 210,585 套

●Microsoft　●竞速　●2013年9月15日

3 Wii U 已发售2周

超级马里奥制造

Super Mario Maker

●Nintendo　●平台动作　●2015年9月10日

本周 199,855 套　累计 693,924 套

4 XOne 已发售1周

宿命 掠夺者之王

Destiny: The Taken King

●Activision　●主视角射击　●2015年9月15日

本周 169,096 套　累计 169,096 套

5 PS4 已发售1周

职业进化足球2016

Pro Evolution Soccer 2016

●Konami　●体育　●2015年9月15日

本周 157,706 套　累计 157,706 套

6 3DS 已发售1周

口袋妖怪 超不可思议的迷宫

Pokemon Super Mystery Dungeon

●Nintendo　●角色扮演　●2015年9月17日

本周 151,539 套　累计 151,539 套

7 PS4 已发售3周

潜龙谍影V 幻痛

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

●Konami　●动作冒险　●2015年9月1日

本周 115,806 套　累计 2,041,657 套

8 PS4 已发售1周

NHL 16

NHL 16

●EA　●体育　●2015年9月15日

本周 112,781 套　累计 112,781 套

9 XOne 已发售1周

NHL 16

NHL 16

●EA　●体育　●2015年9月15日

本周 95,220 套　累计 95,220 套

10 PS4 已发售4周

麦登NFL 16

Madden NFL 16

●EA　●体育　●2015年8月25日

本周 57,007 套　累计 1,002,762 套

在全球范围，依托有力的宣传和平台占有率优势，PS4 版本的《宿命 掠夺者之王》销量明显比XOne 版本多出了一大截。发售两周的《超级马里奥制造》势头良好，本期也依然卖出约 20 万套，同时累计销量接近 70 万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	207,742	+5%	26,083,420
XOne	126,318	+52%	14,241,067
3DS	82,976	-3%	54,383,618
Wii U	53,267	-25%	10,437,475
PSV	48,911	+32%	12,522,165
PS3	19,647	+17%	85,929,816
X360	10,487	+15%	84,959,986
Wii	382	-12%	100,996,426

首周销量对比 日本榜第4位

塞尔达传说 三角力量英雄

3DS　●2015年10月22日　●黄金眼评分：25



54,394 套 ⬇76%

本作是继承《塞尔达传说 众神的三角力量 2》的高低差要素，引入了 3 人叠罗汉组成图腾的全新谜题形式的多人合作游戏。玩家扮演的林克在数年后来到了新的王国，这次的任务则是为了解救被诅咒而无法追求时尚打扮的公主。服装更换系统也正是本作对道具元素的新尝试。作为需要 3 人联机才能游玩的游戏，《塞尔达传说 三角力量英雄》显然没有系列正统作品的首周销量来得耀眼，但在深入体验过本作之后，其多人模式的素质和挑战性实际上会比想象中要优秀得多。

塞尔达传说 众神的三角力量2

3DS　●2013年12月26日　●黄金眼评分：29



224,143 套

作为《众神的三角力量》的续作，《塞尔达传说 众神的三角力量 2》基本沿袭了其世界观和场景区域格局。通过全新的壁画系统，林克可以贴在墙壁上，从 2D 视角变成 3D 视角，从而躲避敌人的攻击和到达意想不到的地方，而这也是本作进入时空裂缝，穿梭于光明和黑暗两个世界之间的手段。本作对开放世界的迷宫形式进一步探索，通过租借道具，玩家能够自由选择攻略迷宫的顺序。

软件销量排行榜

美国　统计期间 9月13日～9月19日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
XOne	373,823	+133%	37,904,576
PS4	329,985	+30%	41,643,983
X360	154,039	+1%	529,611,060
PS3	132,149	+1%	342,014,960
Wii U	115,945	-55%	24,426,638
3DS	78,374	-9%	59,788,938
Wii	51,004	-6%	456,689,292
NDS	35,301	-5%	351,315,114
PSV	31,360	+33%	10,403,688
PSP	11,668	-6%	98,454,806

全球　统计期间 9月13日～9月19日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	1,256,754	+19%	126,519,743
XOne	716,027	+132%	67,482,888
PS3	575,274	+6%	909,559,145
3DS	506,729	+18%	202,011,147
X360	367,287	+7%	936,974,079
Wii U	345,239	-47%	55,052,288
PSV	222,966	+70%	42,705,933
Wii	153,863	-4%	904,637,549
NDS	118,177	-4%	800,658,102
PSP	42,125	-5%	289,157,194



黄金眼

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 洛克探员 ■出自《光环5 守护者》 ■Coser 纱迦

COD 黑色行动Ⅲ Call of Duty: Black Ops Ⅲ

■Activision ■主视角射击
■2015年11月6日 ■中文版



PS3/PS4/X360/XOne

- 超耐玩的单人战役
- 变化巨大的多人网战
- 丧尸模式地图要素丰富



热血推荐

25

9

单人战役剧情虽然脑洞大开，但就素质而言绝对远超及格线，新增的电子核心系统为系列一成不变的单人战役焕发了生机。多人网战变化明显，几种新的移动手段颠覆了整个网战的格局，值得肯定。丧尸模式地图系列最强，不仅可探索区域巨大，而且隐藏要素丰富，研究价值十足。

8

僵尸模式和多人对战是亮点，但一切都被糟糕的战役模式给毁了。本作的战役模式只能用又臭又长来形容，而最让人期待的剧情也让人大失所望。战役模式中有着数量繁多的解锁要素，但拙劣的设计将这个过程变得痛苦。真实难度和四人合作毫无亮点，成就奖杯的设计堪称史诗级的灾难。

8

本作的新要素可谓满载，单机任务为玩家提供了相当程度的自由选择权，在线对战部分还增加了类似于职业的专家系统等，僵尸模式更是整个内容大幅进化，玩家可以充分感受到制作组努力创新的决心。值得诟病的是单机剧情稍显薄弱，离线记录无法共通也会让网络环境不好的玩家分外抓狂。

极品飞车 Need for Speed

■EA ■竞速
■2015年11月3日 ■美版



PS4/XOne

- 出色的驾驶手感
- 寒霜 3 引擎打造
- 真人演出的过场



热血推荐

24

8

本作还原了最原汁原味的《极品飞车》，从完整的剧情到爽快的飙车手感令系列老玩家感动，而真人演出的过场更是给游戏加分不少。**寒霜 3 引擎营造出了真实的地下飙车氛围，在空旷的街道上极速狂奔非常过瘾**。但毫无意义的车队系统则莫名其妙，因此系统而强制要求全程在线吓退了不少玩家。

8

驾驶手感出色，依然是爽快类竞速游戏中的代表。甩尾赛易懂难精，山区的连续发卡弯跑下来非常过瘾。地图一开始就可以随意探索，但是面积依然过小，并且除了赛事和几种意义不大的收集品外，没有更多可探索要素。EA 服务器虽然给力，但是几乎等于没有的联机要素成为了本作最大的败笔。

8

一进入游戏即被次时代的画面惊艳，氛围营造出色，在淅沥的小雨中听着摇滚乐狂飙令人不愿放下手柄。剧情摆脱了警匪大战的主题，“狂徒”的真面目直到最后才揭晓。作为系列首次要求全程在线的游戏却没有什么联机要素令人费解，绝大部分时间里感觉就是在玩一款单机的《极品飞车》。

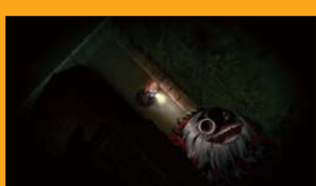
夜游 夜回

■日本一 ■动作冒险
■2015年10月29日 ■日版



PSV

- 纯正的日式恐怖
- 清纯可爱的童话风格
- 众多都市传说的登场



22

8

游戏流程很短，差不多四五个小时就可以通关，让人觉得意犹未尽。不过难度不低，基本每一块新地图都铺满了小女孩的鲜血（笑）。恐怖气氛塑造得非常到位，众多的都市传说被巧妙地融入到了游戏中，配合上小女孩的简笔画，完美诠释了“恐怖萌”的定义。

7

本作的风格类似于老一套的日式恐怖游戏，游戏形式相当简单，但手无缚鸡之力的主角以及强大的敌人能让玩家在游戏中时刻保持高度紧张感。本作的音效相当出彩，配合寂静的夜晚街道能营造出相当不错的恐怖氛围。可惜游戏形式略显单一，游戏时间一长就会觉得厌烦。

7

清新可爱的风格可能给人第一印象是卖萌的游戏，但不得不说本作的恐怖氛围做得非常出色，让人在玩的时候会有一种无形的压力。模仿小女孩笔迹画的地图和写出来的文字，这些细节做得相当不错。不过游戏攻击判定机制有点奇怪，稍不留神就会挂掉，作为游戏的体验有所欠缺。

光环5 守护者

Halo 5：Gaurdians

■Microsoft ■2015年10月27日 ■主视角射击 ■中文版

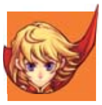


XOne

- 革命性的一级战区模式
- 出色的多人对战平衡性
- 不一样的四人战役合作



黄金珍藏 27



9

真是给对面那群 JULAO 跪了！

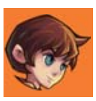
——玩一级战区模式被对面源源不断的高级载具炸个半死的纱迦抱怨道。



9

剧情一句话总结：我的前女友疯了！（误）

——花了半天不到打通战役模式的稀饭默默地说道。



9

敌人来了！敌人又来了！新的敌人出现！持续防守下一波敌人……

——对于本作战斗 AI 的提示梦叶已经有点麻木了。

3 年前，同样是冬天，《光环 4》实现了销量和评分的双丰收，这让微软和 343 工作室都长出了一口气。这是 343 工作室独立开发的系列首部正统作品，其身上承载的期待和压力不难想象。然而度过首发期的《光环 4》却迅速降温，尴尬的在线人数仿佛诉说着《HALO》已经失去了神奇的光环。

3 年后，《光环 5》作为 XOne 上系列首部正统作品发售。它在大部分媒体那里并没有拿到堪比 4 代的高分，然而这次《光环 5》让系列再次回到了同类作品的巅峰，并很有可能在未来相当长的一段时间保持旺盛的生命力。

战役：缺点无法回避

《光环 5》的评价之所以不如 4 代，是因为游戏存在着明显的缺点，那就是战役。这次战役的缺点，就算你不玩游戏，只听媒体和玩家的描述，也可以深刻地理解。首先是短，其次是士官长戏份太少。在游戏发售前玩家已经得知，这次战役将通过蓝队和 Osiris 小队两方来进行，士官长和 Locke 是游戏的双主人公。但玩家没有想到的是，系列前 4 作的主人公士官长在本作战役的全部 15 关中的戏份居然只有区区 3 关，这对于十四年来伴随士官长征战四方的玩家来说无疑是难以理解的。而取而代之的 Locke 也没有新一代主人公应有的表现，或许是设计者生怕得罪了士官长的粉丝，游戏中 Locke 与士官长见面的几段剧情中士官长的气场明显胜出。而剧情方面，这回的战役也存在着语焉不详的问题，很多问题都没有交代清楚，这和之前的 4 作相比有很大区别。由于涉及到剧透，本文就不多提了。

但是战役模式并非只有缺点，这次战役的一大创举就是引入了 4 人合作。4 人合作对于系列来说并不是什么新鲜事，只不过以往的合作中玩家扮演的是士官长 1、2、3、4 号，而这次双方都是 4 人一队的火力小组，4 人合作时就可以扮演不同的队员，如此一来代入感就强了很多。打起来的第一感受就是这次交代剧情的方式更加多样化，因此尽管本身存在一些问题，但一路打下来还是会觉得体验到了一个还行的故事。

4 人合作的一大特色就是允许救援，只要队员不受到致命伤害，都可以被同伴救起来继续作战。可能是考虑到玩家的优势太大，在合作模式中玩家变得弱不禁风，令难度大幅上升。反倒是单人战役时，由于 CPU 队友也能救援玩家，很多时候反而比合作更加简单。拜此所赐，本作的单人传奇通关难度可谓历代最低。

公允地说，本作的战役确实是一个明显的扣分点，但仍具备较高的素质。而系列战役的一些特色（如武器设计、敌人配置、各种捷径）仍然存在，而新敌人、新操作、存档机制以及 4 人合作更是令人眼前一亮。

多人：FPS 新方向

在前言中笔者提到，《光环 5》让系列再次回到巅峰，而这就是大受好评的一级战区。一级战区自公布以来，一直都是 343 工作室的重点宣传对象，而事实上这个模式也的确没有让玩家失望。一级战区从本质上来说仍然是 TDM，但它加入了很多新要素，其中最令人关注的就是对 MOBA 的借鉴。一级战区引入了能量的概念，双方一开始都只能使用小米加步枪的标配，但己方队伍和玩家本人表现良好的话，能量等级就会上升。能量等级提升之后，就可以使用对应等级的征用项目，到最后就能使用各种神奇的大杀器。而战场上不时出现的第三方势力不仅会提供较高的能量等级经验，还会直接给出获胜的分数，这就大大增加了战斗的激烈程度。

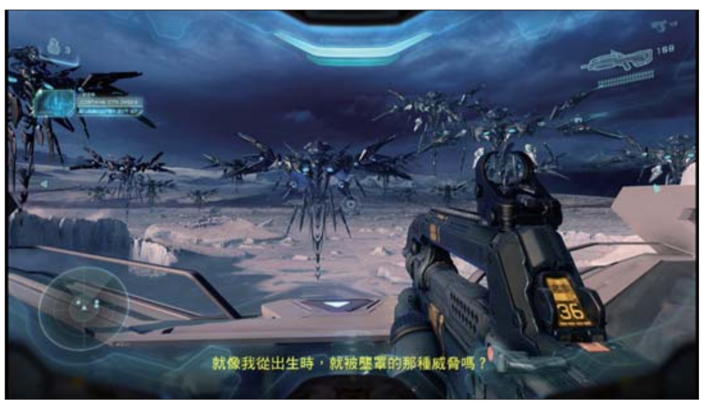
征用项目则又涉及一项新要素：征用包。玩家使用的征用项目是有数量限制的，无论是武器还是载具或者战斗能力，使用 1 次就会消耗 1 个。而这些东西的来源就是通过游戏中获得的金钱来购买征用包。玩家通过自己的良好表现就能获得更多的金钱，此外升级或是完成特殊条件也可以获得固定的奖励，当然你也可以直接花钱来购买，但能量等级的设定让氪金党并不能大杀四方。

除了一级战区之外，系列传统的多人对战模式也保留了下来，你可以在竞技场中找到它们，而且这次也有新模式加入。得益于此前的 BETA 测试，如今的竞技场拥有近乎完美的平衡性和地图设计，而且每周都有新鲜内容加入。而且多人部分有着海量要素等待玩家去解锁，包括超过 1000 张的卡牌、175 套盔甲、30 种载具及其变型、53 个面罩和 218 个徽章，足够普通玩家打到明年《战争机器 4》推出了。

结语

笔者很高兴地看到，343 工作室已经完全从《光环 士官长合集》的噩梦中走了出来。尽管《光环 5》引入微交易系统一度曾经让人不安，但事实证明这的确是玩家的杞人忧天。343 工作室表示这部分收入将划拨给 12 月的光环世界冠军赛的奖金池，决赛将于明年 3 月正式打响，而未来《光环 5》所有的多人地图包全部免费提供。这些承诺都让玩家看到了微软将让《HALO》再次走向巅峰的决心。比起看似完美的《光环 4》，《光环 5》真正达到了系列正统作品应有的地位：不仅好玩，而且领先。[文：纱迦]





编辑视点 EDITORS'OPINIONS



忘记了怎么讲故事的FPS

每况愈下?

作为年货,《COD》的可重复游戏度一向是相当不错的,尤其是在近代的几作已经确立了开发组各自的卖点和游戏模式的套路之后更是显得越发成熟,IW有他们引以为傲的剧情表现和节奏良好的网战,T组在剧情深度上更有造诣,而且丧尸模式更是越做越有意思,可以说,就算是曾经历了IW的内乱,从《现代战争》出现到《黑色行动Ⅱ》为止,《COD》还是处在一个相对巅峰的状态,足够核心的玩家可以用各种各样的理由不喜欢它,但却不能彻底否认它的素质。

然而当IW内乱的伤害终于在《COD幽灵》身上开始显现时,这个曾经辉煌的品牌也多少开始有了一点衰落的迹象。这并不是说《幽灵》就彻底没有了以前《COD》的气质,其实这个作品无论在故事编排还是在关卡设计上都还是有着自身的亮点,并不能归类为一款劣作,然而和曾经把整个FPS领域带入全新风潮的《现代战争》比起来,无论是整体品质还是历史地位都无法同日而语,而新增的灭绝模式虽然在故事叙述上颇有一点野心,却也并没有在整体娱乐性上到达T组的丧尸模式的高度。

然后则是令人充满希望结果最后某种程度上却并不是那么令人满意的《COD先进战争》,顶着有可能是5年来最强《COD》的名号,请来了奥斯卡影帝凯文·史派西担当重要角色,却并没有在剧情上创造出足够的亮点,只是在采用近未来题材上有着一些令人印象深刻的表现,加上多少带有一点"泰坦"痕迹的网战和画虎类犬的丧尸模式,更是令人深刻地感觉到开发商Sledgehammer Games作为新晋《COD》制作组的青涩和经验不足。

> 反倒是力推四人合作的单机战役相比起以往"《黑色行动》系列"的高调宣传,显得有点过分神秘,就算到了游戏即将发售之前,透露出的情报也并不多。

终于,时间到了2015年,改为三年一轮回的"《COD》系列"终于迎来了最有希望把系列带回新高度的开发商:Treyarch,也就是大家口中的T组。《COD黑色行动Ⅲ》也承载着像是《现代战争Ⅲ》一样把三部曲带往最后高潮的重任,而起码在刚公布的时候,它看起来的确像是那么一回事,丧尸模式在一开始就展现出了足够吸引人的创新和格调,网战在带有强烈赛博朋克风格的故事主题影响之下也显得颇有卖点,反倒是力推四人合作的单机战役相比起以往"《黑色行动》系列"的高调宣传,显得有点过分神秘,就算到了游戏即将发售之前,透露出的情报也并不多。但考虑到《黑色行动》故事一向的曲折,相信绝大多数玩家都会乐观地认为那只是为了保证战役模式的悬念而作出的举措。

然后我们就被震惊了!

失去方向

我就是那种超轻度型的《COD》玩家。一款《COD》到了我手上,能够玩的地方也就只有一个单机剧情,那也是我惟一愿意享受的部分,转角遇到爱两秒躺和蹲到天荒地老只为阴你一炮的网战以我的反射弧实在应付不来,丧尸则是有心入坑无奈太深,就算想要从头补起也奈何找不到队友。所以低难度享受一把大片式的剧情,再龟着打完难度调整方式简单粗暴但是的确颇有点刺激的老兵难度就算是功德完满了。

如果是在以前,我从来没觉得这种享受方式会留下什么遗憾,尤其是在《现代战争》崛起之后,用这种方式玩一把《COD》简直是再正常不过的事情。然而以《幽灵》为分界线,我渐渐觉得这种玩法似乎有点隔靴搔痒,不能说我在游戏过程中就没有享受的时刻,但老是觉得缺了点什么。太多熟悉的桥段,太多相似的阴谋,太少眼前一亮的时刻,太少意料之外的转折,《COD》在题材上不断地变得越来越大胆,在未来风格这条路上越走越远,战争的表现方式也变得越来越夸张,然而在作为其战役内核的故事手法上,却陷入到了越来越严重的瓶颈当中。



或许某种程度上,《黑色行动Ⅲ》的战役故事问题只是一次多方面压力集中累积并爆发后的产物,并非是一个单独存在的缺陷,但不可否认的是,就因为它叫《黑色行动Ⅲ》,玩家就理应对其故事拥有着足够强的期待,因为前两个冠有这两个副标题的作品可没有在故事上令玩家失望过。可以想象,当经历过梅森父子的那充满了阴谋和幻象的人生故事后,再来体会《黑色行动Ⅲ》这个和之前作品既没有足够强烈联系,又没有足够精彩发展的故事时,会感受到多大的失望,要不是几天之前还有一个战役模式同样受到批评的《光环5守护者》分担一下火力,这款作品甚至要淹没在玩家的口水当中,Steam平台上对于本作一水儿的差评虽然并非都是针对剧情模式,但也从一个侧面证明了玩家们对于《黑色行动Ⅲ》到底是有多么不满意。

或许用FPS讲故事的时代,真的是一去不复返了。当2013年我们还能体验到《生化奇兵 无限》这种证明了主视角射击和故事深度毫不冲突的神作时,只不过在两年后的2015,我们却发现讲故事的权威还是逐渐落回了RPG手中,背景深涩却充满了研究之处的《血缘诅咒》和故事精彩曲折而且细节动人难忘的《巫师3狂猎》把我们对于剧情的品味提高到了一个新的层次,而曾经在故事表现力上有着得天独厚优势的FPS却沉醉在了让玩家战胜一波波敌人和按几个不痛不痒的QTE上,失去了抓住玩家心弦的能力。

或许终有一天,《COD》也会紧随时代潮流,把精力都放在了网络对战和生存合作上,毕竟在MOBA逐渐崛起的今天,这一切似乎才是主流,然而失去了单机的《COD》,还真的能够成为那个毋庸置疑的全民娱乐产品吗?没有了讲故事能力的《COD》还真算得上是《COD》吗?

或许当再过几个月IW公布《COD》新作的时候,一切就会见分晓了。

[文:稀饭]

> 曾经在故事表现力上有着得天独厚优势的FPS却沉醉在了让玩家战胜一波波敌人和按几个不痛不痒的QTE上,失去了抓住玩家心弦的能力。

DRAGON QUEST BUILDERS

ドラゴンクエストビルダーズ

アレフガルドを復活せよ



©2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved



世界观

本作将会以“《勇者斗恶龙》系列”初代故事所发生的世界阿雷夫嘉尔德作为冒险的舞台，可以说是DQ初代的另外一条世界线上所发生的故事。在DQ初代中有一个经典桥段，邪恶的龙王用狡诈的言语诱惑勇者——如果你愿意成为我的同伴的话，那么我就把世界分一半给你吧。这个问题的选择权是交给勇者，也就是玩家来自行选择的。正常情况下，玩家要选择“否”，游戏才能正常进行。如果两次连续选择“是”的话，主角就会强制变回1级。

本作故事所发生的世界，便是勇者选择了错误的选项后，被龙王笼罩在黑暗之中的阿雷夫嘉尔德。如今的阿雷夫嘉尔德，早已在黑暗的支配下变成了一片废墟，人类的数量也在日益减少。世界的悲惨命运似乎会永远持续下去，不过就在此时，一位新的勇者出现了，而他的使命，便是让变成废墟的阿雷夫嘉尔德重回昔日的繁华。



▲主人公是一名年轻的冒险者，与众不同的是，他拥有制作道具以及建造城镇的独特技能。

“《勇者斗恶龙》系列”已经在今年公布了多个重要的新作计划，除了其正统续作以外，以创造和冒险为主题的《勇者斗恶龙建造者》也十分受玩家们的关注。这款作品的玩法与大名鼎鼎的《我的世界》十分相似，不过在这样一个完全由像素方块构建的世界里，“《DQ》系列”的各种元素完全被融入其中，下面我们就来看看本作到底有何特色吧。

文 乙太　美编 心の永恒

勇者斗恶龙建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	Square Enix	角色扮演
多机种 ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ		日版
2016年1月28日	本地1人	对应年龄：未定
售价为PS4：7800日元、PS3：6800日元、PSV：5980日元		

为了使早已变成了废墟的世界重新复活，主人公必须凭借自己的力量重建人们曾经居住的繁华街道。与《我的世界》等其他开放世界型的创造类游戏一样，本作的玩法大致也可以分为三个主要步骤，收集素材、制作工具，然后再利用素材和工具建造出各种各样不同的建筑物。当然，既然是属于“《DQ》系列”的作品，本作中自然也不会少了“《DQ》系列”的传统元素。这些传统元素会以怎样的新方式呈现在我们眼前呢，着实让人期待。





© 2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.　© SUGIYAMA KOBO



▲破坏地形或者打败怪物，都能收集到最原始的素材。



▲将收集到的素材在工作台上进行加工，就能制作出工具或者材料。



▲利用好不同的材料与工具，建设属于自己的小镇。

设计图

本作中会提供建筑的“设计图”，有了“设计图”的话，玩家只需要选择好地点，并且提供必要的素材，就能便利地完成房屋的搭建了。





等级系统

随着玩家对城镇建设的不断深入，城镇中的设施不仅会逐渐变得豪华，主人公的等级更是会随之提升。而随着等级的提升，主人公能够逐渐领悟出新的道具配方。努力提升等级，便能制作出更多的新道具。



▲不断地进行建造，画面左上角的“CAMP槽”就会不断积攒，攒满后主角的等级就能提升了。



▲等级提升后，就能领悟出新的道具配方。

起始之地“梅尔基德”



在本作中，会有很多不同的地域供玩家们冒险。在这些地区当中，有不少地方在世界毁灭前曾经是繁华的城镇，而如今却变成了废墟。重建这些城镇，就能把这里当做冒险者们的据点。本次要介绍的，便是游戏初期玩家将要访问的冒险之地“梅尔基德”。





这里是曾经的要塞都市的遗址，如今早已变成了残垣断壁。“梅尔基德”周边地形以草原为主，当然也不乏释放瘴气的毒沼，以及怪物横行的岩山，在周边进行冒险，用收集到的素材重建“梅尔基德”，便是玩家最初的目标。

神秘洞穴



在冒险的途中，玩家会找到内部构造如同迷宫般的神秘洞穴。虽然洞穴中危机重重，但在洞穴的最深处，往往能够发现非常稀有的素材。

旅行之门



完成了重建城镇的任务后，玩家就能通过使用“旅行之门”，前往新的地域进行冒险了。

居住在城镇中的居民





世界已经被黑暗所笼罩，原本居住在城镇中的人们也失去了原有的住地。不过随着主人公对城镇的重建，居民们便可以重新回到城镇中生活。居民们可以说是主人公冒险之旅上的向导，与他们进行对话，就能获得与复活城镇相关联的线索。



▶威严感十足的胡子大叔，他拥有一本名为《梅尔基德录》的书籍，这本书上似乎记载了与复活城镇有着紧密联系的内容。

◀城镇中的居民，有时也能成为并肩战斗的同伴，给予玩家各种帮助。



▲希望城镇获得重建的皮林，满足她的愿望，让城镇的生活丰富起来。



▲完成居民的委托，就能获得素材等丰厚的报酬。



▲不少居民被怪物们带回了巢穴，打倒那些怪物，把居民们带回城镇吧。

经典怪物逐一亮相



▲经常偷袭冒险者的魔物，嘴上长着两根尖牙。有着轻飘飘的身体，所以很难捕捉到它。



冒险者只要离开了城镇，就会来到充满了怪物的未知世界。在本作中，系列以往作品中登场过的众多怪物都会悉数登场，这次为大家介绍的，便是在起始之地“梅尔基德”周边出没的怪物们。





▶玩家在冒险序盘便会遭遇的强敌，手持着剑进行攻击，并会对冒险者穷追不舍。

◀在毒沼地带大量栖息着的怪物，有着奇妙的外形，有时会吐出毒气攻击冒险者。



重力回归！终之物语

作为PSV平台首发游戏，《重力异想世界》以新颖的操作体验和出众的游戏素质，为玩家呈现出了一个充满幻想的重力世界，而结局留下的伏笔，也不禁令人对续作充满了期待。虽然在2013年的TGS上曾公开过一小段续作的概念影像，但沉寂了近两年后，直到今年官方才正式公开了《重力异想世界2》的具体情报，也确定游戏将于明年发售。虽然本作姗姗来迟，不过从掌机平台转移到家用机平台后，相信游戏在各个方面都会有极大的飞跃，而重力公主的冒险故事，也将正式迎来终结。

文 哪尼　美编 sienna

重力异想世界2	SCE	动作
PS4	Gravity Daze 2	中文版
	2016年内	本地1人	对应年龄：未定
	售价未定		

重力公主归来！迎向终结的冒险物语



在解决了由前市长所引起的新型兵器暴走事件后，空中都市黑奇萨威正迎来全面复兴。不过由异常重力波所引发的奇怪现象却再次出现，于是重力公主凯特和已经成为伙伴的重力使“乌鸦”，以及警务官西特一起，前往监测到异常的地点进行调查。



但是在调查的途中，凯特周围突然出现了一股史无前例的巨型重力风暴，突然遭到袭击的三人就这么被卷入了重力旋涡之中，来到了边境的异次元。



重力风暴将凯特和西特带到了一个以采集重矿石为主要产业的部落，由于与一直陪在她身边的黑猫在事故中走散，凯特失去了操控重力的能力，因此两人只能和当地的劳动者们一起在这片废墟之地，日复一日地重复着艰苦的采矿生活。

某一天，当他们动身前往开采地点的途中，突然出现了在这个世界中被称为“黑虫”的怪物，不过在凯特看来，这就是曾经无比熟悉的敌人——奈必，但却是此前从未见过的新品种。而在失去能力的情况下，凯特将如何面对强敌，陷入危机的二人又将迎来什么样的命运？



© Sony Computer Entertainment Inc.

重力使·凯特



失去了记忆的少女，和神秘的黑猫相遇后获得了操控重力的神秘能力。前作中她拯救了被重力风暴袭击的空中都市——黑奇萨威，大家都亲切地称呼她为“重力公主”





重力使·乌鸦

在前作中是凯特的对手，似乎是因为身边的乌鸦而同样拥有操控重力的能力。而活跃在本作中的她，则会作为非常重要的同伴的登场。与凯特并肩作战。









警务官·西特



前作中与凯特一起解决了众多事件的警官，也是个容易招惹是非的麻烦制造者。



天空都市——黑奇萨威

虽然本作的舞台依然是天空都市——黑奇萨威，不过得益于次时代主机在性能和画面表现力上的巨大飞跃，城镇的规模和氛围都有了翻天覆地的变化——缤纷的色彩下仿佛充盈着流动的活力，在街道的各个角落，你都能切实感受到澎湃的人气与生命力，整个世界也因此变得鲜活了起来。







新次元的重力操控

本作中除了会有新的战斗动作外，还将追加两种全新的重力风格——以低重力来提高敏捷性的“月球风格（Lunar Style），以及借助高重力来对敌人造成更大伤害的“木星风格（Jupiter Stype）。通过灵活切换三种不同的风格，玩家能够随心所欲地操控重力，行动和战斗方式也将由此衍生出更加灵活与丰富的变化。

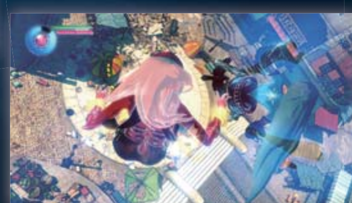






木星风格

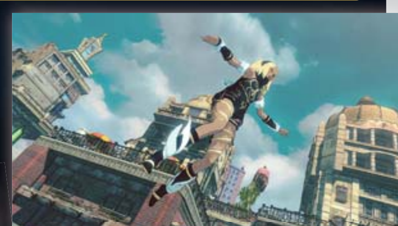
高重力状态风格，此时所有攻击动作的伤害将大幅提升，以无比爽快的战斗方式一口气对大量敌人造成重创！





月球风格

低重力状态风格，从而带来更高的敏捷度，此时可以进行超高速移动和高跳。虽然伤害有所下降，但可以快速移动到敌人身边进行攻击，并以高机动性来保证自身的安全。











从香草社出身的出口智彦（PSP《圣骑战史》导演）自立门户组成的游戏公司モノクロ，与Spike Chunsoft联手制作了新的策略角色扮演游戏《神圣王国》（Grand Kingdom）。这款游戏是冠以“Grand”名义的第二作，从玩法概念、系统框架、角色风格到制作阵容都给人一种既视感，同时对比前作也有不少改进之处，可以说《神圣王国》正是《圣骑战史》的精神续作。临近发售，让我们来细数一下，本作到底有着怎样的特色。

文 初心者　美编 心の永恒

神圣王国	Spike Chunsoft	策略角色扮演
多机种	グランキングダム	日版
	2015年11月19日 / 本地1人，在线1人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS4：6980日元，PSV：6480日元	

战争属于佣兵 而非骑士

在奥尔丁帝国分崩离析之后过了百余年，遗迹的大地之上燃起了战火。战场上承担重任的已经不是骑士，而是为了金钱而卖命的佣兵团。他们有为了口粮而战的，也有为了莫大的财富而死的，唯独忠义不会成为他们牺牲的理由——这是活在乱世之中的佣兵们的故事。

利佐涅尔大陆失去了一统天下的帝国，取而代之的是四个国家的争权夺势、割据一方。对于PSP《圣骑战史》还有印象的玩家，相信都会记得当时三国鼎立的背景设定，而在本作中，玩家将率领佣兵团，作为国家以外的中立势力，投身于四国的霸权之争。



培养佣兵团 向战争之巅迈进



■任务列表会在一定期限内刷新。

离线模式中，玩家可以进行单人主线剧情，并且要在限定的行动次数里面完成任务。本作的任务不仅有主线、支线和自由探索类型，还有“VERSUS”，也就是可以下载网络上的其他玩家的部队数据，然后和这些部队比赛，率先达成任务的一方即可获得任务报酬。作为工会所属的佣兵团长新人，玩家在完成各国提出的任务的同时，将逐渐与战争的黑幕冲突，并探寻帝国瓦解的秘密。而在多人模式里，玩家则是要在线进行大规模的攻略战。值得一提的是，本作的剧情将有全程配音，声优阵容也相当豪华。而PS4和PSV版本之间支持Cross Play，战争会在同一个服务器进行。

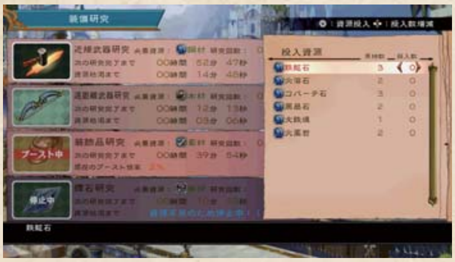
© Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

为了参与战争，玩家要跟四大国家之一订立最多长达5场战争的契约，然后就可以来到战场上执行破坏城寨或者跟其他玩家争夺领土等特殊任务。而在契约成立时，玩家也能够利用各国的锻冶屋和交易所之类的专属设施，从而研究开发兵器装备。本作的战争同样有让玩家们投票决定侵略区域的系统，每个区域里面将有两个国家发生冲突，而且投票的项目更加丰富了。





▲除了战争前在首都举行的投票，战火正酣时也有“指令投票”。玩家要消耗在战争中获得的TP来发动各种国王指令。比如可以召唤守护兽、紧急修复设施，以及对全体佣兵团施加能力增益。





▲与国家订立契约的全体玩家通过投票，决定下次战争的侵略地区、条约（特殊规则）、兵器开发和装备研究。

◀装备研究、战略兵器开发都需要庞大的资源量。资源要从任务报酬和交易所等地获取。同阵营的玩家要对研究和开发项目投入自己的财富，从而增强整体的战斗力。

玩家能够从佣兵工会之中招募佣兵，组成佣兵团。除了4人构成的队伍之外，在本作的阵型系统里还加入了“机关”的要素。比如回复单位HP的急救箱、减少射击伤害和妨碍敌人进攻路线的挡箭牌、提高周围单位攻击力的辉晶石，以及让远程单位登高，从而大幅延伸其射程的箭塔。这些机关配合各种职业的佣兵，给战斗带来了丰富多变的战术组合。





在战场上，敌人会与玩家同时行动。在规定的行动回合数内，玩家要达成指定的任务目标。地图上既有宝箱和各种资源的回收路线可供选择，也有隐藏的敌人出来偷袭，玩家必须非常慎重地踏出每一步。此外，战场之中甚至还存在着炮台等战略兵器，在其范围内战斗的话就会触发支援攻击，无论敌我都会受到炮击。因此玩家要非常精确地把握好行动的时机。



▲冲突的两国之中，侵略战一方可以从其他玩家的队伍中借用2名盟军，而防守战一方则可以设置更多的机关。



▲佣兵团最多可以容纳6个队伍，玩家没有亲自操作的队伍只要通过“部队派遣”就可以指定好每回合的行动，由AI自动指挥出征。这跟《圣骑战史》非常相似。



▲名副其实的“地图炮”。

全新的连击技战斗系统

虽说某种意义上《神圣王国》是《圣骑战史》的精神续作，但是从战斗系统方面看，本作可谓完全翻新。不同于《圣骑战史》，本作的战斗并不是选单式操作的回合制，而是把角色的技能安排在了独立的按键上，因此作战行动将更加快捷。



▲两种操作模式之下，可以看到角色有主动释放的前锋、后卫技能，以及被动的援护、辅助技能这4种技能设定。主动技能对应了3个按键，援护技能可以在己方行动结束后追加对敌人的致命一击。而“技巧”模式下还能搭配R1键，安排所有的技能，进行更加复杂的技能操作。



▲正在进行攻击的近战角色头上显示了按键标志，及时使用技能的话能够触发连续技。根据技能命中后的效果，能够衔接不同的连续技，比如倒地状态有部分连续技不能接下去，浮空状态对接招时机要求较高，而吹飞状态则是可以利用其落地位置的机关来追加伤害。对于远程角色，不同的按键时机则是决定了命中位置的范围，从而集中攻击或者是分散伤害。

队伍中的每一个角色都由玩家进行操作，根据行动顺序来切换。在角色的移动能力和行动能力用光之前都可以控制。玩家要在恰当的时机按键使出对应的技能，甚至是组成连续技。为了照顾不太擅长动作类游戏的玩家，本作还提供了“技巧”和“简易”两种操作方式可以选择。

佣兵职业

《神圣王国》的职业分为了4大类，即近战、射击、魔法和特殊职业。其中近战、射击和魔法之间有着相克关系，战斗中可以根据其弱点给予重创。



◆战士／枪兵

战士有着平衡性良好的攻防能力，而枪兵则是可以活用其较广的攻击范围，但移动力稍逊。两种近战职业都能使用“防御”技能，从而使一定量的伤害无效。不过就算是在防御状态下，魔法攻击还是能够轻易地击溃他们。



◆贵族

攻击特化的职业，驾驭长剑使出华丽的连续技，能够瞬间击破敌人，同时也有许多范围攻击。不过防御力较低，需要留意自身所处位置。（初回特典赠送）



◆铁匠

铁匠巨大的铁锤足以破坏场地上的机关设施，还能降低对手的武器能力。因此在进攻时面对防守阵营的机关可以大展身手。



◆盗贼

盗贼防御力很低，但机动力超群。他们通过特殊技能，将自己的身姿隐匿于战场之上，并潜入敌阵。对付射手，盗贼甚至能够一击将其必杀。



新闻资讯 NEWS & CONTENTS
前线狙击
神圣王国



◆猎人

猎人是精确打击远方敌人的专家。箭雨的范围攻击和打断魔法咏唱的技巧使其用途广泛。





◆枪手

枪手操控着大陆上仍未被广泛使用的火器，能够攻击直线上的对象。虽然弹药具有各种功效，但数量有限，需要慎重选择。



◆炼金术师

擅长将魔力收束，集中于一点上，然后针对目标进行打击。同时也掌握着结界魔法，能够对战场的全体人员附加状态。是一个攻击和支援两全其美的职业。



◆萨满

为了释放无需等待咏唱的高威力魔法，萨满必须对自己做出牺牲。有时候诅咒会连累队友，是一个让敌我双方都感到胆颤的职业。





◆女巫

掌握着大量波及大范围的魔法攻击，火力超高。虽然能够对敌人一网打尽，但也要小心魔法会对友方造成伤害。





◆医师

特殊职业医师通过投掷各式药瓶，对目标进行状态和体力的恢复。如果对自身使用强效药，还会获得防御的效果。





◆挑战者

挑战者将充满了气体和炸药的木桶投掷到敌阵，或者设置在场地之中，可以制造威力巨大的特殊攻击。该职业的特殊之处还在于其牺牲精神，挑战者自爆的情况并不少见。







◆龙法师

龙法师操纵狰狞的龙进行近战攻击，作为骑手其本身又能使用远程的魔法攻击。这个特殊职业看似是多面手，但实际上队伍会被龙法师占据两个角色位置，需要玩家进行取舍。



在 E3 上公布的《尼尔》系列”新作在最近的巴黎游戏展上正式揭开了其神秘的面纱，本作正式名称确定为《尼尔 人造人》，在巴黎游戏展上 Square Enix 还公开了一段新的宣传影像，在本期光盘的新作影像里就收录了这段视频，除此之外还公开了第一个影像里出现的主角之一“2B”的真实身分以及本作的世界观设定。

文 秋沙雨　美编 NINA

NieR:Automata

ニーア オートマタ

尼尔 人造人	Square Enix		动作角色扮演
PS4	NieR Automata		日版
	发售日未定	本地1人	对应年龄：未定
	售价未定		

剧情简介



在久远的未来，突然出现的外星人使用它们的兵器“机器生命体”对地球发起了侵略进攻。





在敌人压倒性的实力面前，人类被迫离开地面，逃往了月球。为了夺回地球，人类打造出人造人的士兵组成抵抗军队，之后为了打破陷入胶着状态的战局，将新型人造人战斗步兵集结起来组合成“约尔哈”部队投入到战争之中。

在无人生存的不毛之地上，机器兵器与人造人之间进行着惨烈的战斗，而这些战斗将会成为打开真相之门的关键……

制作人访谈精选



●本作的名称原本想命名为“Androids”，不过导演横尾认为他们不是 Google 的对手就使用了现在这个“Automata”。候补的名称多达 20 种以上，例如“Aix Automata”、“EX Automata”、“Requiem”、“Iron Maiden”、“Marionette”等等。



●对于导演横尾和制作人齐藤来说本作的主题是 Happy End。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

主角之一 2B

全名：约尔哈二号 B 型

自动步兵人偶“约尔哈”部队的一员，泛用战斗型的人造人。能够使用近距离攻击的剑击以及经由辅助系统“波德”来进行的远距离攻击，由于装备了战斗用的护镜，所以基本上看不到她（？）的眼睛。









约尔哈部队的成员没有姓名，都是按照数字记号来命名，在原则上它们禁止持有感情，不过每台人偶都有着个体的性格差别，2B 是属于比较沉着冷静的性格。





●2B 为本作的其中一位主角，本作的主角不止一人，导演横尾认为有 3 人，而制作人齐藤认为真正的主角是 2 人。

●人造人究竟是不是女性型还是一个秘密，之所以设定成女性的外表是因为导演横尾比起肌肉男更喜欢女孩子。



●“约尔哈”是部队的名称，在设定上除了“约尔哈”之外还有其他的部队，不过不会在游戏里登场。人造人的外形有男女之分，不过本身的性别依然是秘密。

●人类不会加入到夺回地球的战斗之中。

●战斗系统部分的主干已经基本上完成。

●除了日本刀和大剑之外 2B 还有其他的武器。

●2B 身边飘浮着的机器是会说话的。

●在宣传影像里出现的大机器并非 BOSS 级别的敌人，只是有些强的杂兵。本作将会出现巨型的 BOSS。



●除了前作里鼎鼎有名的野猪会在本作里登场之外还会有其他的动物登场。



●如果 Square Enix 打算配信 DLC 的话有可能会为 2B 准备新服装。

●制作组打算加入当 2B 所受到的伤害累积到一定程度时裙子下摆就会被取下来的设定，裙子之下是连体衣。

●下一次情报公开预计是在春季（日本的春季为 3 月至 5 月）。





文 哪尼 美编 NINA



从最早的街机版企划至今,《偶像大师》这个系列已经走过了十个年头，作品更是覆盖家用机、掌机、动画、音乐专辑等诸多领域。而作为系列的十周年纪念，BNEI即将在PSV平台上推出一款全新的合作企划——《偶像大师 纵情高歌 赤盘/青盘》，游戏将涵盖这十年来推出过的大部分系列经典歌曲，并以《太鼓之达人》的玩法作为呈现，喜欢《偶像大师》的玩家们可以在熟悉的旋律中，一口气回味这十年来的感动。

偶像大师 纵情高歌 赤盘/青盘	BNEI	音乐
PSV		
アイドルマスター マストソングス 赤盘/青盘		日版
2015年12月10日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为5700日元		

纵情高歌！奏响十年的感动与回忆

十年名曲，双盘收录！

和PSP平台的《偶像大师 SP》以及《偶像大师 闪耀祭典》一样，本作仍然采用了多版本发（pian）售（qian）的形式。游戏以颜色作为区分，分为《赤盘》与《青盘》两个不同的版本。虽然这已经是BNEI的老伎俩了，不过比较厚道的是，两者收录的作品、曲目以及演唱会模式中的内容等等，都是完全独立的。

其中《赤盘》主要收录了自街机版开始到2008年之间的游戏及音乐专辑中的曲目，而《青盘》收录的则是自2011年《偶像大师2》之后相关作品中的曲目，甚至包括了TV版动画和剧场版动画。因此可以说两个版本针对的是新旧两个世代的不同玩家群体，当然如果作为一个“爱马仕系列”的粉丝，那么毫无疑问必须将两个版本都收入囊中，再一次回味整个系列这10年来的80首经典旋律。



▲以系列前五年作品为主的《赤盘》。



▲以系列后五年作品为主的《青盘》。

赤盘收录曲·全40曲

《偶像大师（街机版）》

- THE IDOLM@STER
- ポジティブ！
- エ−ジェント夜を往く
- おはよう!!朝ご饭
- 魔法をかけて！

《偶像大师（家用版）》（Xbox360）

- GO MY WAY!!
- relations
- 私はアイドル

《MASTER ARTIST》（音乐专辑）

- ふるふるフューチャー☆
- 迷走Mind
- 目が逢う瞬间
- スタ→トスタ→
- 邻に...
- フタリの记忆
- Kosmos，Cosmos
- いっぱいいっぱい
- 空

《LIVE FOR YOU！》（Xbox360）

- shiny smile
- Do−Dai
- my song

《偶像大师SP》（PSP）

- Colorful Days (12 Colors)
- オ−バ−マスタ−

《MASTER SPECIAL》音乐专辑

- L・O・B・M
- 乙女よ大志を抱け!!
- ゲンキトリッパ−

- 黎明スタ−ライン
- livE
- Next Life
- arcadia
- ALRIGHT*
- フラワ−ガ−ル
- Mythmaker
- 自转车
- ショッキングな彼
- リゾラ

《赤盘 特别收录》

- Town ~Must Mix~
- 神さまのBirthday
- アイ MUST GO！

青盘收录曲·全40曲

《偶像大师2》（Xbox360/PS3）

THE IDOLM@STER 2nd–mix
MEGARE!
The world is all one !!
きゅんっ!ヴァンパイアガ–ル
Little Match Girl
SMOKY THRILL
七彩ボタン
Honey Heartbeat ~10 Stars Mix?
Alice or Guilty

《MASTER ARTIST 2》（音乐专辑）

START!!

TRIAL DANCE
Day of the future
tear
眠り姫
风花
何度も言えるよ
ジェミ–
スマイル体操
YOU往MY进!
ラ・ブ・リ・
LOVEオ–ダ–メイド

《偶像大师》TV版动画

READY!!
CHANGE!!!!
自分REST@RT
约束

《偶像大师 SHINY FESTA》（PSP）

MUSIC
edeN
Vault That Borderline!
ビジョナリ–

《偶像大师》剧场版动画

M@STERPIECE
虹色ミラクル

《偶像大师 ONE FOR ALL》

ONLY MY NOTE
アクセルレ–ション

《偶像大师 Dearly Stars》（NDS）

“HELLO!!”

《青盘》特别收录

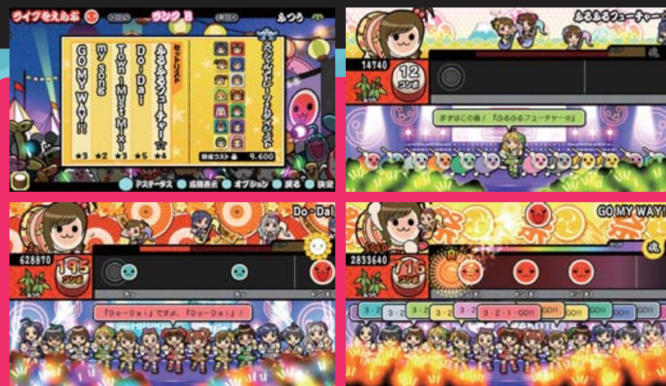
Thinking ~Must Mix~
We Have A Dream
待ち受けプリンス
IDOL POWER RAINBOW
マジで…!?

不仅仅是《太鼓之达人》，也不仅仅是《偶像大师》！

虽然把《偶像大师》的歌曲套上《太鼓之达人》的玩法，多少有些偷工减料的嫌疑，毕竟以前多款《太鼓之达人》中已经收录了不少相关曲目，甚至连谱面都不必重写。不过本作并非只是简单地用太鼓敲一敲《偶像大师》的歌曲那么简单，偶像等级、Live 演出等“《偶像大师》系列”的经典元素也依然存在，并会以非常特别的形式呈现给玩家。

Live嘉年华

本作搭载了全新的“Live 嘉年华”模式，玩家将参与到不同主题的 Live 演出中，一次性演出多首相关曲目。而台下声势壮大的应援、如星辰版闪耀的荧光棒，也能令人切实感受到非常热烈的 Live 氛围。而随着 Live 演出的成功举办，偶像等级便会得到提升，能够举办的 Live 种类也将不断增加。



赤盘·RankB
《特别组曲 7th 精选》

向《偶像大师 7 周年演唱会》致敬！ 765pro 的偶像们全员登场，原汁原味地再现演唱会现场的热情氛围。

青盘·RankC
《SF演唱会“Funky Note”》



闪耀音乐祭再临！千万不要错过在 PSP 游戏《偶像大师 闪耀音乐祭 Funky Note》中不可或缺的曲目——《ビジョナリ–》。

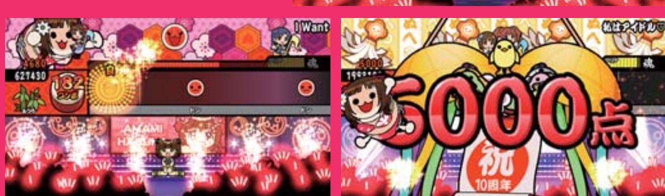


赤盘·RankF
《天海春香 是Live啊，Live！》



以 765pro 三巨头之一——天海春香的独唱曲为主题的演唱会，整个现场都被标志性的红色荧光所淹没，太鼓的音符也以红色为主，完完全全就是春香的风格。

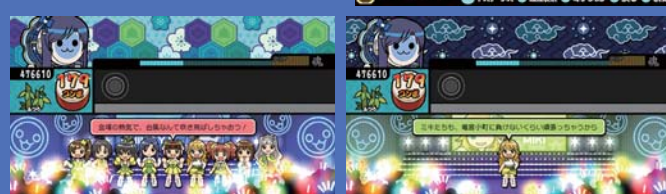




青盘·RankB
《ALLSTAR LIVE 1st》



以 TV 动画中的歌曲为主的 Live，那么这次的演出阵容又会有何种惊喜呢？



为偶像应援

想要在演唱会上为喜欢的偶像应援，荧光棒绝对是必备的“武器”。玩家们在游戏内的商店中购入不同颜色的荧光棒后，便可以在演奏中针对不同的偶像自由变换荧光棒的颜色。让心中的热情透过手中的光芒，切实地传递出去吧。


▲在商店中购入荧光棒。


▲在Live演出中可以自由更换。

制作人等级

除了偶像之外，“制作人”同样是《偶像大师》系列”中不可或缺的重要存在。在本作中玩家只要不断完成任务并收集“印章（**スタンプ**）”，便能提升制作人等级，不仅可以帮助偶像们在Live中有更好的表现，也能让商店中追加更多的商品种类，收入自然也就不在话下。


▲完成目标任务后便可获得相应的印章。



▲不断提升制作人等级。

756事务所以外的角色亦将登场？！

除了本家，也就是765事务所的偶像们会在游戏中登场外，还有更多意想不到的角色也将现身！

赤盘

在最早的街机版时期担任“客服”角色的音无小鸟，意外地获得了极高的人气，




因而得以在《偶像大师 Live For You！》登场，在《偶像大师 2》中则作为事务员和玩家有了更多的互动，也曾有过自己的专属曲目——《空》。

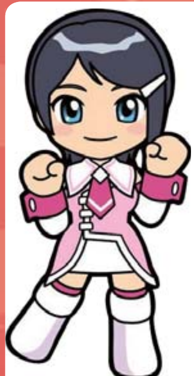
而在这次的《偶像大师 纵情高歌 赤盘》中，她竟然要以偶像的身分正式出道！？在Live的舞台上尽情高唱《空》与《Town ~Must Mix~》两首歌曲。



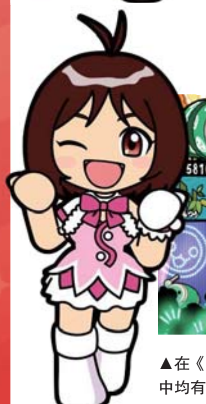

另一位会在《赤盘》中登场的特别角色，是X360版初代《偶像大师》中进入觉醒美希路线后才有可能选择的短发美希，原本飘逸的金色长发变成了俏皮的茶色短发！初代《偶像大师》的玩家一定会倍感亲切。

青盘

与《赤盘》中浓浓的本家怀旧风格不同，在《青盘》中登场的的特别角色则更多是来自于各种衍生作品。



▲NDS版《深情之星》中876事务所的水谷绘理、日高爱和秋月凉（男）。




▲在《偶像大师2》及手游版《偶像大师 SideM》中均有登场的男偶像组合jupiter。



▲在《偶像大师 全力以赴》中加入的霸气新角色——铃音。

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

前线狙击

偶像大师 纵情高歌 赤盘 青盘



在经过了 3 年漫长的等待后，我们终于迎来了“《光环》系列”的第 5 部正统作品。本作作为新三部曲的第二部，同时也是次世代主机上的第一部《光环》，各方面的进化都令人惊艳。剧情方面，我们将跟随士官长和 Locke 的步伐，继续探知关于先行者以及隐藏在宇宙深处的秘密。而在多人方面，新加入的“战区模式”更是让《光环》的多人模式重新焕发了生机。本文将以系列的传统——单人传奇难度攻略为主。赶紧进入 HALO 的世界吧！

文 绝地战警&纱迦　美编 NINA

光环5 守护者		Microsoft	主视角射击
XOne	Halo 5:Guardians		中文版
	2015年10月27日	本地1人，在线1~24人	对应年龄：12岁以上
	售价为59.99美元		

上手指南

在开始正式攻略前，我们需要向各位解说一下基础知识。对新玩家来说，《光环》作为一个历史悠久的游戏系列，自然是有着自己的独特设定。而对于系列的老玩家来说，这回游戏也增加了一些新要素，同样需要花时间来适应。



画面解说



预设按键配置

键位	对应功能
RT	开火
LT	智慧瞄准
RB	近战攻击/超级战士猛撞及地面重击（按住）
LB	投掷手雷
RS	移动视角/按下为蹲伏
LS	移动/按下为冲刺
十字键↑	指挥队友到达指定位置/攻击敌人/捡起武器
十字键←/→	切换手雷种类
十字键↓	显示任务目标
X	动作/装填
A	跳跃
B	启动喷射推进器
Y	切换武器
MENU	开启菜单
VIEW	开启排行榜

© 2015 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

和大部分射击游戏一样，本作为玩家准备了多种按键配置，对于从《COD》等游戏转战过来的玩家，可以选择名为“鱼条”的操作方式。这种操作方式和《COD》基本相同，按下 RS 为近战，B 为蹲伏，LB 为启动喷射推进器，RB 为投掷手雷。相信大家可以很快地上手，当然要想更好地体验《光环》的魅力，还是使用预设按键配置会比较给力。

至于为什么这种操作方式会叫“鱼条”，据说是这样的：鱼条是美国人比较喜欢的一种食物，尤其是炸鱼薯条，其主要食材是鳕鱼。而鳕鱼的英语就是 cod。

护盾与生命

护盾设定是《光环》系列”的标志之一。当玩家受到伤害时，首先损失的是护盾，当护盾扣光之后再受到攻击才能令生命值减少。当护盾消失后只要玩家保持一定时间不继续受到伤害，护盾就会自动回复，而本作中就连生命值也会遵循这个原则自动回复。不过在多人对战模式中，玩家不光是要不继续受到伤害，还得不处于跑动中，这时护盾和生命才会开始回复。

智慧瞄准

智慧瞄准在游戏中被称为 SLAS 系统，即 Smart-Link Aiming System。从效果来看，和传统主视角射击游戏的举枪瞄准类似，但事实上不同的武器会有不同的效果。在使用智慧瞄准时如果受到攻击，则会自动退出这个状态，这个设定对敌人来说也是存在的。此外如果在空中使用智慧瞄准，则玩家会借助喷射推进器在空中滞留一段时间。



喷射推进器

喷射推进器是本作战役模式的标配，无论玩家身处空中还是地上，无论是移动还是奔跑，按 B 键即可发动喷射推进器，效果为向左摇杆的方向快速移动一小段距离。喷射推进器的作用非常广，躲避、赶路都能用上，部分收集要素更是必须利用它才能获得。不过喷射推进器并不能无限使用，发动一次之后就需要等待一定时间来充能。充能的标志显示在画面上，比较不起眼。

猛撞攻击

在跑动中按 RB 键，可以使出猛撞攻击。猛撞攻击的形态是往前快速突击一段距离，命中敌人后造成破甲的效果，已破甲的情况下可以一撞毙命。在敌人未死的情况下玩家会被自动弹开，此时可以迅速跳起使用地面重击，这一招在网战中是杀敌利器。但需要注意的是，正因为存在这个设定，如果玩家想跑到敌人身后来个一击必杀的背刺，就必须先停下跑动再按 RB 键，否则使出的是猛撞攻击而不是背刺。

当玩家手中持有光剑时，猛撞攻击会变成冲刺砍杀，十分爽快。

地面重击

当玩家身处空中时按住 RB 键不放，地面上会出现一个正在聚焦的瞄准框。当聚焦完成后松开 RB 键，即可使出地面重击。地面重击具有一定的范围伤害，而且能破坏特定的地面。在松开 RB 键之外还可以改变落地点，但一定时间后即使玩家不松开 RB 键也会自动使出地面重击，在聚焦完成前松开 RB 键不会使出地面重击。使用空中智慧瞄准时也可以使用地面重击，高度不够的话则不能使用地面重击。



战术小队

无论玩家扮演的是士官长还是 Locke，在单机模式下都会有 3 名 AI 操控的队友为玩家提供支援，玩家可以利用十字键向他们下达命令，如捡起武器、攻击敌人以及救援队友等等。此外所有的队友都可以复活玩家，这大大降低了玩家通关的难度。而在线上多人合作模式中，每个玩家所扮演的角色都有不同的 HUD 和武器装备。士官长所在的小队名字叫蓝队（Blue Team），Locke 所在的小队命叫 Osiris。下面就为玩家介绍下两队队员。

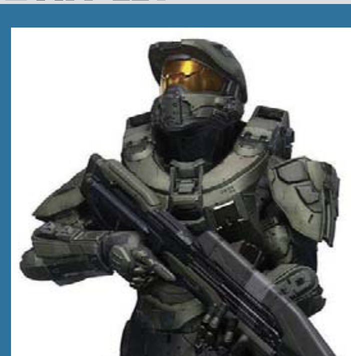
蓝队/Blue Team

蓝队可以说是士官长的家，蓝队的成员对于士官长就是家人，他们从 6 岁被绑架开始相识、相知、并肩。蓝队还有一名队员 Samuel，但是在一次袭击星盟战舰的行动中牺牲。



士官长John-117

人物简介：系列的主角，人类的传奇英雄，多次拯救银河系于危难之中。在 Cortana 被毁后 8 个月，士官长和他的蓝队成员重逢。游戏开始后士官长为了寻找 Cortana 而准备违反命令独自前往子午星，蓝队全体成员决定冒着上军事法庭的风险跟随士官长一同前往。这件事情影响巨大，所以 UNSC 成立了以 Locke 为首的 Osiris 小队前来追捕蓝队。



不走寻常路

“《光环》系列”的战役模式从来都有各种各样的邪道打法，这也是游戏的乐趣所在。本作也不例外，在正文中我们介绍了第14关跳过BOSS战的打法，事实上游戏中还存在很多这样的地方，例如第13关你可以从小路把天蝎号开到关底。有机会的话我们今后再给大家介绍。

Frederic-104



人物简介：Fred 是蓝队的战术专家，十分擅长指挥，经历过单次行动中斯巴达 II 期超级战士死亡人数最多的“红旗行动”。Fred 是目前蓝队中军衔最高的斯巴达超级战士（海军中尉），也是斯巴达超级战士中少有的军官，所以他的盔甲配备了指挥和控制系统，这样能让他在多个 UNSC 战地通讯网络中切换自如。尽管如此当他回到蓝队时依然会听令于士官长。Fred 十分擅长近战，他因为喜欢在战斗中使用刀子而出名。当时就有这么一个段子：如果你看到 Fred 拿着他的刀，那么他周围一定有几具尸体。在与士官长重逢前曾与其他两名蓝队队员 Kelly-087 和 Linda-058 同斯巴达计划 III 期负责人 Kurt-051 以及斯巴达计划 II 期创始人 Halsey 博士在奥星与星盟交火，随后 Kurt-051 阵亡，其余人则被困在奥星的盾世界（Sheild World）里。在被 UNSC 救出后，蓝队成员在 ONI 的监视下开始执行各项秘密任务。

Linda-058



人物简介：Linda 是蓝队中最棒的狙击手，也是 UNSC 有史以来最优秀的狙击手之一，主要负责侦察任务，平日里话说得不多，喜欢采取独狼式的作战方式。曾经为了支援士官长倒挂在桥的钢索上，并从船体的缝隙中狙击妖姬号的驾驶员，一发入魂。Linda 与士官长的关系似乎有点微妙，在一次作战中极力要求士官长撤退，而自己独自一人留下拖住敌人并封锁了通讯，最后被士官长以下命令的方式才使得她与士官长一块撤离。而 Linda 后来在一次作战任务中被打成重伤，几乎不治。是固执的士官长强行把她送入冷冻舱，在遇到 Halsey 博士后为她解冻，克隆并移植了器官，从而把她从死神身边拽了回来。Linda 的盔甲名叫阿尔戈斯，其来源于古希腊神话中的百眼巨人阿尔戈斯，343 Industries 曾考虑过给她的盔甲取名为阿尔忒弥斯（Artemis，这个名字被用在了 Locke 带领的 Orsiris 小队的追踪系统上）或者长弓（Longbow），但是这些名字对于她狙击手的身分来说暗示实在太过明显。

Kelly-087



人物简介：Kelly 是蓝队中跑得最快的，最高时速能达到 38 公里 / 小时。她也许是士官长最亲密的朋友。她的反应能力也远超其他队员，尤其是在近距离战斗时更为明显。蓝队在以前训练时也采取过让 Kelly 作为诱饵引诱敌军深入的战术。Kelly 参加过 201 个军事行动，其中 124 个是参与了整场战役，这比除了士官长以外的所有斯巴达战士都多。她曾在“微影行动”中破坏反应炉造成了大爆炸，摧毁了星盟的前线作战基地，一个人解救了艾琳星殖民地的新科纳市。另一个著名战例则是她在“溢血行动”中渗透到星盟的一艘重要主力舰内，并让这艘舰撞上了星盟的舰队，成功摧毁了半数星盟战舰。此外，她还曾作为红队副队长和 Fred 参加了在致远星的“红旗行动”。

Osiris小队

Osiris 是埃及最重要的九神之一，冥界之王。Osiris 小队成员都由斯巴达 IV 期超级战士组成，相较于 II 期，他们接受身体改造的程度低了很多，但是护甲更为先进，每一部分都由电脑控制。在游戏中 Osiris 小队成员自带的 ATS（阿尔忒弥斯，古希腊神话中的月之女神）追踪系统将标识游戏中的关键点。在没有护甲的情况下，IV 期根本没有可能打赢 II 期。



Jameson Locke



人物简介：Locke 就是之前电视剧《光环 夜幕》的主角，他是前 ONI（海军情报局）的成员，现在是 UNSC 斯巴达超级战士。Locke 对于士官长本身不存在恨意，只是尽到军人的责任——执行命令。他拥有谨慎又不失章法的战斗风格，同时还具有极强的感染力与号召力。Locke 的盔甲为了体现他的目标——搜索并找到士官长，所以设计得非常低调，全身没有亮色，只有灰色和黑色，突显了他低调的特点。

Holly Tanaka



人物简介：原 UNSC 第 412 工程旅的中士，亚非混血，在漫画《光环 恶化》中登场。她的家乡 Minab 在 2550 年被星盟摧毁，之后与两名同伴在荒芜的星球上生存了 3 年，是仅有的 10 名幸存者之一。她因为参加克伊星幸存者拯救行动而受到上司赏识，从而加入了斯巴达 IV 期。

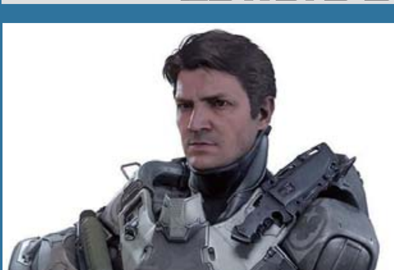
隐藏结局 和4代一样，本作如果你单人传奇通关，那么最后会追加一段视频。具体是什么，这里就不剧透了。

Olympia Vale



人物简介：Vale登场于《光环 暗地猎手》，她是个在语言方面极具天赋的人，会说星盟各类方言，曾经担任过ONI对精英联系特派员。她曾于2555年参加人类－精英联合特派考察团，前往方舟阻止引导者000 Tragic Solitude启动光环毁灭银河系的生命。现在加入斯巴达IV期成为一名超级战士。盔甲颜色鲜红，暗示她好战、躁动的特性。

Edward Buck



人物简介：Buck第一次登场是在《光环3 地狱伞兵》中，当时他担任ODST部队Alpha-Nine小队队长，参与了空降地球的作战，战后得到在致远星战役中Noble小队惟一幸存的成员——Jun-A266的邀请加入斯巴达Ⅳ期，但是不愿抛下队友的Buck成为首个拒绝斯巴达Ⅳ期的候选人。在随后清剿叛军的过程中亲眼目睹了菜鸟的死亡（《光环3 地狱伞兵》的主角），接着在得到了Jun-A266的保证后，Buck与队友Mickey和Romeo共同加入了斯巴达IV期。Buck的护甲保留了ODST的风格，看得出来他对ODST有着很深的感情。此外，Buck的外貌、声音和动作捕捉都是由著名演员Nathan Fillion提供。

敌人种类

在《光环》的世界中存在着不同类型的敌人，它们拥有各种的身分和能力，而不是像大部分同类游戏一样，敌人只有武器和体力的差别。丰富多彩的敌人设定让游戏的战役模式变得多姿多彩，而对于想要挑战高难度的玩家而言，熟悉它们是通关的关键所在。本作的敌人可以分为星盟和先行者两大类，下面就让我们来认识一下它们。

精英狂战士



“真正的狂战士会用行动捍卫我们的荣誉，而非仅仅挂在嘴边。”

所用武器：能量剑、精英电浆步枪

单位简介：星盟的高阶精英单位。目前已知比它们高级的阶层仅有精英议员、神风烈士和星盟舰队司令。它们不仅作战能力突出，还拥有出色的指挥能力，所以有时候会被安排在远离战斗的星舰舰长或战地指挥官的职位上。它们在取得这个职位以前经常冲锋在一线，积累大量作战经验，并且击杀了数不清的敌人。在星盟分裂后，一部分精英仍然坚信先知曾说的的朝圣之旅，并与神风烈士为敌，于是精英一族的内战爆发。

破敌技巧：用电浆手枪+爆头武器，先破甲再爆头即可轻松解决。一颗电浆手雷也可以解决它们。

风暴精英



所用武器：能量剑、风暴步枪、星盟卡宾枪

单位简介：在星盟里比较低级的作战单位，但是仍然比野猪兽和豺狼人的地位高。它们在星盟时期受初级精英领导组成小队突击，或者由它们自己带领野猪兽和豺狼人组成小队突击。星盟分裂后，一部分的风暴精英加入了由神风烈士领导的“向斐力欧之剑”；而另一部分则加入了Jul'Mdama的部队或者干脆做起了雇佣兵。

破敌技巧：用电浆手枪+爆头武器，先破甲再爆头即可轻松解决。一颗电浆手雷也可以解决它们。

精英勇士



所用武器：能量剑、风暴步枪、星盟卡宾枪、燃料炮

单位简介：精英勇士这个名字是在人类和星盟战争后存活下来的精英老兵自己命名的。它们有着强大的动力盔甲和凶猛的火力以及丰富的战斗经验。它们的盔甲呈金黄色，特别是它们的头盔非常像星盟时期的精英将军头盔。然而这种颜色会让它们在很远的地方就被发现。它们非常具有攻击性，玩家遇到它们时要注意优先解决。

破敌技巧：用电浆手枪+爆头武器，先破甲再爆头即可轻松解决。一颗电浆手雷也可以解决它们。

精英指挥官



所用武器：能量剑、燃料炮、星盟卡宾枪、风暴步枪

单位简介：听起来名字很高大上，其实在星盟时期它们也就属于精英里第三低的阶级——高级精英的范畴。它们通常会率领一个混合编制小队进行作战。总而言之它们并不算是一个多大的威胁。

破敌技巧：用电浆手枪+爆头武器，先破甲再爆头即可轻松解决。一颗电浆手雷也可以解决它们。

疑似成就BUG

根据部分玩家的描述，本作的成就“掠夺螳螂号”有可能出现BUG。正常情况下只要保证两名玩家开两台螳螂号活到关底即可，但有可能达成这一条件后不解锁。解决办法是在本关中经常爬出和爬进螳螂号。尽管纱迦和好友都没有遇到这个BUG，不过还是在这里提醒一下。

重型豺狼人



所用武器：电浆手枪、针刺步枪

单位简介：星盟的支援单位，手持黄色光束盾牌，作战中可以扮演狙击手、游骑兵、斥候等角色，可谓万金油。

破敌技巧：瞄准光束盾牌的缺口射击即可造成敌人硬直，之后攻击其全身或者爆头即可；此外使用破片手雷也可以有效解决。

豺狼狙击手



所用武器：光束步枪

单位简介：狙击手单位，出现在战场中时身上会发出红光，手中的光束步枪对玩家一击必杀，遇上之后要优先解决。

破敌技巧：使用爆头武器或者狙击步枪可以有效解决



豺狼人游骑兵

所用武器：星盟卡宾枪

单位简介：中程火力支援单位，对于玩家来说它们身上会掉落星盟卡宾枪才是它们存在的意义……

破敌技巧：使用爆头武器即可解决。

野猪兽

所用武器：燃料炮、电浆手枪、针刺步枪

单位简介：强大的繁殖能力和本身注定无法像精英一样高效作战的身体结构使得野猪兽当仁不让地成为了星盟的炮灰级单位，其地位在星盟里最低下，就连豺狼人都能随便欺负他们。但是在“野猪兽叛乱”事件后，它们赢得了包括精英在内的其他种族的尊重，而神风烈士正是平定这场叛乱的功臣。传奇难度下野猪兽给玩家造成的困扰不比精英小——尤其是不在战斗开始就迅速解决他们的话。人类和星盟战争结束后，一部分的野猪兽跟随了神风烈士，而另一部分则加入了Jul'Mdama 的部队。



破敌技巧：干掉它们的领队精英就会让它们四散而逃，不过也有一些野猪兽会因此破釜沉舟，抱着同归于尽的心态，按开电浆手雷前来同玩家拼命，远距离点杀即可。

猎人



所用武器：突击加农炮

单位简介：全身由蠕虫和盔甲构成的恐怖的作战单位，拥有强大的火力与近战能力，一般成双成对（猎人一般都是兄弟）出现。装备有能量护盾。惟一的两处弱点位于头部正面和背面无装甲覆盖的地方，建议玩家有机会就使用各种重型火力对其弱点招呼，当然，如果嫌子弹多的话正面直接开干也是可以的。此外，本作中猎人的武器除了蓄能攻击以外，还可以变成机枪模式，虽然对玩家不是一击必杀，但是射速很快，要小心躲闪。

观察者

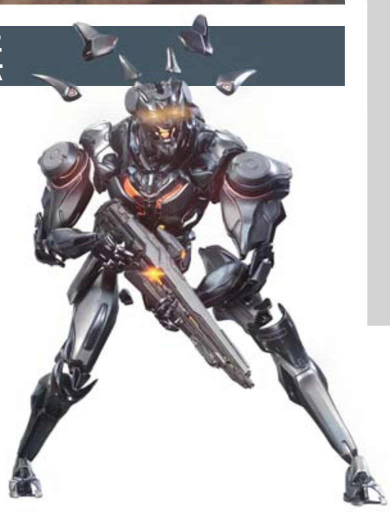
所用武器：闪雷手枪

单位简介：先行者的战场支援单位，由先行者骑士部署，可以同时部署多个在战场上。它们主要负责为骑士提供光束盾牌、拾起并掷回玩家扔向骑士的手雷以及为骑士回血的工作。该单位火力不强，防御力也很差，玩家遇上了建议优先解决，避免它为骑士提供战斗辅助。

破敌技巧：用先行者的光线步枪或者人类的 BR 战斗步枪、DMR 神射手步枪都可以很有效地解决。



普罗米修斯士兵



所用武器：光线步枪、压制实光枪

单位简介：它不同于骑士，是由智慧生命体融合而成，士兵是纯粹的量产兵器，它们体型更小，更灵活。它们也穿着类似动力盔甲的装备，玩家需要先破其护甲才能伤害到它们本体。此外，得益于先行者先进的科技，它们可以轻松进行三段甚至多段瞬移，以此达到占据有利地形或是绕至玩家背后攻击的目的。不过在它们进行瞬移之前会有一小段准备时间，玩家可以趁此机会攻击它们，而它们无法反击。

破敌技巧：建议使用先行者的压制实光枪攻破其护甲，再用 BR 战斗步枪等武器攻击其弱点即可干掉；若在中远距离交战则直接使用 BR 战斗步枪等中远程武器攻击。

合作传奇 “《光环》系列”向来合作传奇都没难度，难点在于单人传奇，但本作大大加强了合作传奇的难度。合作传奇下玩家的护甲变得非常脆，很多单人时能冲过去的地方在合作时都没法冲了。因此游戏也去掉了合作传奇的成就，改为仅需合作英雄通关即可。

普罗米修斯士兵队长



所用武器：子母弹发射器

单位简介：先行者普通兵种中仅次于骑士的兵种，手里有着火力强大的子母弹发射器，能对玩家造成强大的火力压制。好在他只会使用这一种武器，所以玩家可以靠近它近身作战，这样它就不会发射子母弹。

破敌技巧：近距离使用压制实光枪破甲，然后攻击其核心；远距离要注意一边躲闪其火炮，一边用BR战斗步枪等武器攻击。

普罗米修斯骑士

所用武器：实光光剑、焚烧加农炮、散射步枪

单位简介：在前作中骑士是作为主要敌人同士官长为敌，而在本作中骑士的地位提升了好几个档次，以至于它的戏份被士兵抢走了不少。但是其武装也从原来装备的光线步枪晋升为焚烧加农炮和散射步枪，在游戏中会给玩家造成不小的麻烦。除了火力上的提升，骑士还加强了装甲，玩家需要先攻破其两边的肩部护甲和中心护甲才能攻击其核心。玩家同样可以直接绕到其背后攻击它的弱点，这样可以不用破甲直接干掉它。

破敌技巧：强烈建议使用压制实光枪对其进行破甲，有奇效。破甲后使用光线步枪等武器照着其核心打即可，或者绕至其背后攻击其背部核心也能很快解决。此外要注意躲避它发射的焚烧加农炮，传奇难度下稍不留神就会命丧黄泉。



爬虫



所用武器：压制实光枪、闪雷手枪

单位简介：先行者的炮灰单位，然而却有着不俗的近战能力。玩家若是放任其靠近，就会为自己的大意付出代价。它们的压制实光枪在近距离对玩家很要命，破甲速度相当快。好在由于爬虫没有护甲，所以玩家可以尽快对其进行爆头。

破敌技巧：使用爆头武器解决即可。

武器性能

“《光环》系列”里的每一把武器都有其特点与作用，并不是一把枪可以一路突突突到底的，再加上本作强化了先行者的武器，根据局势来灵活判断自己该使用哪种武器会变得更加重要，这才能使得玩家的作战效率和存活率最大化，下面为大家介绍下各个武器的性能，方便玩家制定战略。其中新武器会进行重点说明。

注：带 * 的武器为能量武器，并无弹夹设定，能量耗完即没弹。

UNSC武器

武器名称	弹夹子弹数（发）*	最大带弹量（发）	一枪爆头*	开火模式	备注
M6H2麦格农手枪	12	48	√	半自动	——
MA5D突击步枪	36	216	×	自动	——
BR85战斗步枪	36	108	√	三连发	——
M395B神射手步枪	15	45	√	半自动	——
M6E斯巴达镭射*	100	×	×	蓄能	对载具及人员一击必杀
ARC-920磁轨枪	1	13	×	蓄能	——
M45D霰弹枪	5	15	×	半自动	——
M739 SAW	72	144	×	自动	——
SRS99-S5 AM狙击步枪	4	16	√	半自动	——

多管火箭筒

“九头蛇”多管火箭筒，由 Chalybs Defense Solutions（查雷布斯防御系统集团）于人类与星盟战争后研发。该武器装有 6 枚制导空爆弹，可在锁定敌人后从任何角度任何位置发射，并在接近敌人后引爆。此外，操作者亦可以不经锁定直接发射弹体，击发模式为半自动。这把武器对付没有掩体的敌人简直是大杀器，惟一美中不足的是装填并非采用弹匣，而是单发装填，速度稍慢。



M20微型冲锋枪

UNSC 于战后研发的新一代冲锋枪，吸取了其前辈 M7 系列冲锋枪大量的经验，使得这把武器更进一步升级。单个弹夹 60 发子弹，有着极快的射速，在近距离遇上手持 M20 冲锋枪的人能充分体会到被打成筛子是什么感觉。



竞争技巧评比 成就“公认的英勇”要求玩家已符合得到竞争技巧评比的资格，实际上就是要求玩家在竞技场的任意模式中完成10场，然后根据玩家的表现来决定你分到的等级。这个等级一共分冠军、玛瑙、钻石、白金、金、银、铜这7个等级，后5个等级都有6个军阶。玩家只会升级，不会降级，最多只掉到同等级的最低军阶。

M57火箭发射器

战后 UNSC 用于替代 M41 火箭发射器的产品，虽然地位和作用类似于 M41 火箭发射器，但是有着更为实用的设计——例如可重复使用、可拆卸弹匣替代了原来 M41 火箭发射器的一次性旋转式弹匣，大幅度提高了火箭发射器的实用性。该武器同样可以用于锁定空中载具。



星盟武器

武器名称	弹夹子弹数（发）	最大带弹量（发）	一枪爆头*	开火模式	备注
1式能量剑*	100	×	×	近身攻击	对一般敌人具有秒杀效果
27式光束步枪*	100	×	√	半自动	——
54式电浆手枪*	100	×	×	半自动/蓄能	蓄能发射后可暂时瘫痪载具
55式风暴步枪*	100	×	×	自动	——
56式针刺枪	22	66	×	自动	对于破甲后的敌人，累计五发子弹击中即可引爆针刺从而秒杀敌人
57B式卡宾枪	20	80	√	半自动	——
58式燃料炮	5	10	×	半自动	——

53式电浆发射器

这把武器在人类和星盟战争时期便已经服役，备弹 5 发，有两种击发模式。一种是半自动发射模式，该模式下会发射 20mm 电浆炮弹，不具有黏性，但是可以打击拐角处的敌人；另一种模式是蓄能模式，会发射一枚子母电浆手雷，在电浆手雷爆炸后会散出几枚电浆炮弹并爆炸。蓄能模式下发射的电浆手雷亦可以黏在敌人身上。



先行者武器

武器名称	弹夹子弹数（发）	最大带弹量（发）	一枪爆头	开火模式	备注
Z-110闪雷手枪	24	72	√	三连发	——
Z-130压制实光枪	42	168	×	自动	——
Z-180散射步枪	5	20	×	半自动	——
Z-250光线步枪	12	36	√	半自动	——
Z-390焚烧加农炮*	100	×	×	半自动/蓄能	——
Z-750二元步枪	2	8	√	半自动	——

子母弹发射器

先行者的固定炮塔，游戏里出现时多数是拆卸后的手提模式，有着非常强大的火力，在子弹发射后会掉落子母雷继续杀伤敌人，在小范围内清理爬虫等杂兵是十分有效的武器。



传奇难度单人攻略

和 4 代一样，如果你想取得全成就，那么就要单人打过传奇难度。由于本作增加了 NPC 队友，所以难度称得上是历代最低，在本文的帮助下你将更快更好地通关。这篇攻略还将附上每关的特殊条件成就的获得方法，以及全骷髅头的位置。本作另外还有 117 个收集品，由于数量过多，加上地图复杂而难以描述，本文就不一一介绍了。大家可以登陆游戏时光网站观看收集视频。

补充说明：本作战役的合作模式可以共享成就，任何一人达成某成就的解锁条件，全队人均可解锁该成就，收集品和骷髅也是一个道理。

手动存档

这次《光环 5》增加了一个破天荒的设定，那就是战役模式可以手动存档。玩家可以在战役模式中随时按 MENU 键选择保存当前进度，而且最神的是，玩家可以选择最多 3 个档位，实在是太方便玩家了。

当玩家手动存档后，并不能直接在关卡中选择读档，如果选择回到上个检查点，则会返回游戏默认的检查点。玩家需要退出关卡，回到战役菜单，才能选择读取手动存档。手动存档并不代表玩家能创造一个不存在的检查点，读完之后系统会让玩家来到离玩家保存时机最近的一个游戏内置检查点，但此前玩家的状态可以完全保留下来，这点就很神奇了。利用这个设定，对于一些需要跨越多个检查点的成就来说会方便很多。而且这一招还可以用在多人。

独狼技巧

1. 能跑就跑，不要恋战，尤其是在三方混战的时候。

2. 清楚三种手雷的功能，对付精英时应选用电浆手雷黏在其身上，保证一击必杀；而对付成群结队的野猪兽、豺狼人等则建议使用破片手雷，保证杀伤范围。至于骑士或者士兵，则应该使用先行者的子母手榴弹。当然玩家不可完全照搬理论，实战中还需灵活判断使用哪种手雷。

3. 本作中不能再靠电浆手枪 + 爆头武器吃遍天了，电浆手枪的破甲效果对士兵和骑士效果不大，对付骑士和士兵建议先用压制实光枪破甲，再攻击其核心。

4. 多注意自己的行动雷达，和自己位于同一平面的敌人红点会变粗，反之则变细。掌握敌人动向将有利于玩家主导战局。

5. 多对队友下达命令，尤其是让他们捡起重型武器等指令，因为他们的子弹无限，所以当队友拥有重型武器后能够帮助玩家减轻不少压力。

6. 遇上敌人的混合部队时优先解决野猪兽或爬虫这类等低级敌人，虽然它们平时单独遇到不足为惧，

回避惩罚 为了防止玩家刻意回避表现不佳的比赛，本作规定在多人游戏中频繁退出的玩家会受到一定时间内不能联机的惩罚。这个规定也让一些只追求成就的朋友比较苦恼，因为总是碰不到自己想要的模式或地图。实际上在关卡开始的读盘前你就可以看到这场比赛的模式和地图，如果不符的话只要关掉游戏就可以了，这不会受到惩罚。

但是一旦和精英或者骑士等高级兵种组队，就会在关键时刻给玩家造成巨大麻烦，所以一定要优先解决。

7. 由于本作有队友存在，玩家被击倒后并不会马上返回上一个储存点，如果在限定时间内队友能把玩家救起来就可以继续作战。所以不要离队友太远，不然倒地后队友是来不及救援的。此外，队友也会倒地，如果玩家不去救援或者不下达命令去救援队友，队友就会死亡，过一段时间或者清空目前区域的敌人后才会复活。

8. 玩家跳起来后长按 A 键即可进行攀爬，以前有很多需要用到蹲跳的地方，现在都可以直接爬上去了，玩家可以看到更多靓丽的风景（误）。

9. 玩家和 AI 队友彼此救起后都会获得超能护盾，以避免刚把队友救起来马上又倒地的情况发生。

第一关 Osiris

1. 开场后没有战斗，记得捡起电浆手枪，往前走一段路就遇上星盟在和先行者交战，这些敌人不难对付，清理完后继续往前走。之后遇上普罗米修斯士兵和爬虫后，在右边有压制实光枪和光线步枪可以拾取，先用压制实光枪破掉士兵的护甲，然后用光线步枪点射其核心即可，记住不要冲太快，不然很可能给爬虫围殴致死。

2. 清空大门口的敌人后不要急着前进，跳到最左边的挡板上，再跳到大门左边的悬崖上，往前走即可发现本关的骷髅头。

3. 出门后有光线步枪和压制实光枪可以拾取，记得拿上。继续向前走发现星盟和先行者在交火，建议先解决掉星盟部队，再来收拾先行者。收拾完敌人先头部队后会出现手持子母弹发射器的普罗米修斯士兵队长，用光线步枪优先解决。



继续前进到大门面前依然有士兵队长，玩家可以在周围搜刮一些先行者的子母手榴弹，一般在先行者的武器架上有，可以有效对付先行者的部队。

4. 进入先行者建筑后前进一段距离就会遇上骑士正带领一群士兵围殴星盟部队，建议玩家先收拾杂兵，其他敌人不要管。之后让队友吸引骑士注意力，然后趁此机会攻击骑士背部弱点；当然，玩家也可以使用子母手榴弹，如果扔得好，正好全部砸中其背部弱点，可以一颗手雷就解决掉骑士。清理完敌人后进入大门即可触发剧情，本关结束。

成就：小队就是您的武器

该成就要求在 Osiris 任务中指挥你的超级战士小队。只要用十字键指挥 AI 行动就可以轻松解除该成就。

成就：敌人的敌人

该成就要求在英雄或以上难度中，在 Osiris 任务中协助精英将军攻击山丘。尽管这是第 1 关的成就，但难度非常高。这个剧情发生在本关的后半段，星盟和先行者交火的地方。这里会看到金色的精英将军往山头上进攻，玩家要做的事情是协助他冲到先行者把守的山丘上的大门前，只要来到这里就算成功，之后就算被打死也没关系。这是一个十分看脸的成就，因为精英将军的攻击目标是随机的，玩家也是他的目标之一。玩家不要去攻击星盟的任何单位，而是要全力消灭先行者单位，尤其是炮台。这个部分一共有 3 个炮台，1 个出现在一开始地图中段，剩下两个部署于大门前，一定要优先干掉。多人游戏时可以派人通过左侧的隐藏通道上到高台上，尽量吸引一下精英将军的火力来拖延其进攻的脚步，而此时剩余的玩家就要尽全力干掉包括炮台在内的其他敌人。单人游戏时由于敌人数量变少，过的希望也是存在的。

第二关 蓝队

图1



1. 开局后暂时没有敌人，在资料中心前跟敌人交火，记得捡起野猪兽掉落的电浆手枪，用电浆手枪 + 麦格农手枪的组合干掉精英和野猪兽，至于用盾牌的豺狼人直接投掷手雷解决。

2. 乘坐升降梯下去后可以拾取霰弹枪，个人建议不要拾取，依旧使用上述武器组合，因为接下来的地图比较大，霰弹枪发挥不了太大的作用。但是玩家可以让队友拾取。冲破闸门后敌人有不少，先解决豺狼人游骑兵等杂兵，最后再来收拾精英，杂兵掉落的电浆手枪子弹管够。不要太急于前进，一个区域一个区域地推进才不至于被杂兵包围。

3. 杀到楼顶后会有使用光剑的精英，要小心解决。之后可以拾取 DMR 神射手步枪和“九头蛇”多管火箭发射器，用多管火箭发射器来收拾豺狼人游骑兵，一发一个。接着找制高点用 DMR 先把杂兵清理掉，再往前收拾精英。清理完敌人后朝中控室前进，触发剧情。

4. 剧情过后往前走门旁边有霰弹枪，让队友捡起。继续前进，跳到下层后要小心穿着行动隐身衣的精英，用电浆手枪 + 麦格农手枪解决它，然后在收拾掉杂兵即可。

5. 前往反应炉机房之前有一些弹药补给，记得拿上。之后升降机降下后会遇上猎人，指挥队友攻击它们，自己趁机绕至其背后攻击其弱点，不用吝啬手榴弹，统统留给它们吧。（此处关系到成就：我以为我甩掉你们了。）

6. 来到反应炉机房前的大厅，有不少敌人在等着玩家。先在远距离用麦格农手枪干掉豺狼人等杂兵，之后玩家可以选择从左边通路的箱子跳至左边管道（图 1），然后沿着管道一路加速冲到头后直接跳到管道对面的平台上（图 2），平台有个豁口，可以进去，之后玩家跳起来使用超级战士地面攻击破坏掉栏板（图 3）。落下后在柱子的左边有本关的隐藏骷髅头（图 4），柱子附近则有“九头蛇”多管火箭筒和 DMR 供玩家使用，接着玩家可以直接从大门处出去，包抄敌人的侧翼，这样

图2



图3

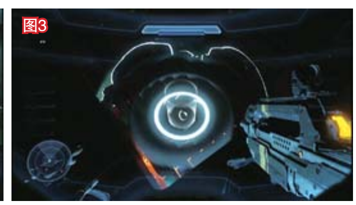


图4



赛季 本作的多人模式将引入赛季制。第一个赛季将从12月开始，之后以月为单位进行。新赛季开始时，上一个赛季中玩家的积分将会清零，不过根据玩家积分而获得的奖励（如涂装、徽章等）则可以永久保留下来。新赛季将至，大家可以关注一下。

会比从正面进攻的伤亡要小。清理掉所有敌人后，启动超载程序后爬上反应炉，继续前往下一个目标点。

7. 降下后，迅速朝两条通道中任意一条移动，解决掉眼前的敌人，然后抢夺妖姬号。起飞后先干掉敌方妖姬号和通风控制系统控制台上的敌人，并覆写通风控制系统控制台。接着登上妖姬号，摧毁所有外露的通风管线，全部炸完后立刻前往“山猫号”飞船的停机坪。这里有不少敌人，在大门开启前有一些弹药补给和磁轨炮、SAW（班用自动武器）供玩家使用。除了优先解决拿光剑的精英外，玩家还要优先解决手持燃料炮的野猪兽。清理完目前的敌人后前往启动飞船发射系统，之后又会刷出一批新的敌人，好在周围地图上有不少 SAW、磁轨炮以及燃料炮等重型武器，注意留心拾取。之后敌人还会有猎人出现，建议先把野猪兽杀光，再用重型武器伺候猎人。如果玩家杀猎人的速度不够快，那么等星盟的第三批援军抵达时会有更大的麻烦——还会出现各种手持燃料炮的野猪兽和精英小队，所以最好尽自己最大的能力杀死猎人。当系统提示玩家可以登上“山猫号”时，登上飞船即可触发剧情，本关结束。

成就：听我口令

该成就要求在合作模式的蓝队任务中，同时刺杀两个精英。在本关开始后不久，你会看到一个通风管道。低身进去之后，你会发现这个管道有两个向下的缺口，下面各有一个精英。只要两名玩家从两个缺口走下去，并同时在精英背后用近战来个刺杀，就可以解除成就。如果失败就读取检查点重试。

成就：我以为我甩掉你们了

在本关中途的实验室里，玩家会遇到两只猎人。不要消灭他们，而是继续前进，这样在最后的停机棚大战中这两只猎人会尾随而至。将包括他们在内的全部敌人干掉之后即可解除成就。注意多人游戏时，如果有一名玩家拖在最后的话，有可能导致猎人不追下来。

第三关 玻璃化

1. 大门打开后左侧就有 4 只爬虫，用 BR 爆头之。之后向左边走，爬上二楼，有狙击步枪使用，用狙击步枪击毁大门外的发电机，然后慢慢将普罗米修斯士兵爆头即可。基地大门打开后玩家可以乘上疣猪号前进，不要理会敌人，直接冲到桥边，防守一会后桥的闸门会开启，前方的疣猪号会被士兵劫持，以目前玩家手里的武器无法有效攻击在车上的敌人。建议玩家等它们先往前开，然后开车过桥后往右边走，山上二楼有狙击步枪、磁轨炮和机枪炮塔供玩家使用，另外还有一些弹药补给，用磁轨炮收拾掉开车的士兵吧。清理完敌人后，仓库的“天蝎号”主战坦克就会提供给玩家使用，有了这个大杀器，之后的道路就可谓是人挡杀人，佛挡杀佛。

2. 当“天蝎号”来到如下图位置后，往左边看，会看到一架“费顿号”在追着我方运输机攻击，玩家若能在它击落我方运输机之前把它击落，就会触发骷髅头出现的条件，同时屏幕上会传来一声欢呼声。之后骷髅头会在三个点随机出现，




图5


图6


图7


图8

第一个点是从在玩家击落“费顿号”号后转身回去右边的栅栏边，有两个黄色油桶的中间会摆着骷髅头（图5）。第二个点是在第一个点处左转，来到之前停放“天蝎号”仓库的顶部，左边有个停机坪停着一艘人类运输船，在运输船的左边黄色集装箱处，里面有个黄色油桶，把黄色油桶撞开即可发现藏在下面的骷髅头（图6）。第三个点则是从第二个点往右前方走，去到如图7、8正对着玩家第二个洞窟内的右边位置，即可发现第三个骷髅头。

3. 之后继续驾驶“天蝎号”前进，慢慢推进到城镇门口，就会迎来一场防守战，敌人会有很多，但是在“天蝎号”的火力面前都是渣，只要不要冲的太前而被敌人包围的话，基本是不会死的，尽情享受“天蝎号”的杀戮快感吧！

4. 清空敌人后来到门前即可触发剧情，本关结束。

成就：快速拔枪射击

这个成就要求玩家完成玻璃化任务，且没有使用过智慧瞄准。简单地说就是全程不按 LT 键，如果是多人游戏的话，每个玩家都不能按 LT 键。由于不限定难度，所以没有什么问题，只是打起来会比较难受。可以和下个成就一起在低难度下完成。

成就：冲破逆境

这个成就要求玩家完成玻璃化任务，且没有登上过任何载具。如果是多人游戏的话，每个玩家都不能登上任何载具。同样是不限难度，可以和上一个成就一起在低难度下完成。

第四关 子午星工作站

本关没有任何战斗，触发完相应的剧情后，本关结束。

第五关 未证实

1. 开场后就要跟大批先行者部队交战，在进入交战区前玩家可以四处搜刮一下，周围有不少武器弹药，交火区门口右边还有多管火箭筒可以拾取。交火后先解决掉爬虫，再收拾士兵，由于敌人比较多，不宜快速推进，玩家可让队友在正面吸引火力，自己则绕至右边制高点进行侧翼包抄。来到前方门口处还有普罗米修斯士兵队长出现，指挥队友先集火解决它。

2. 来到“山猫号”停机坪后，会遇到骑士带领的普罗米修斯部队，建议让队友正面吸引敌人火力，自己同样从右边绕至其侧面攻击，同时右边走廊上有多管火箭筒可以拾取，走廊尽头还有霰弹枪可用，充分利用这些武器，先解决掉爬虫和士兵，最后再来解决骑士。如果玩家手里武器子弹不够了，可以直接冲进“山猫号”，里面有狙击步枪可用。

3. 进入大门后，有不少手持二元步枪的士兵，它们瞄准你时会闪现红光高亮，用狙击步枪一个个爆头解决吧，之后记得捡起二元步枪。清理完敌人进入大门后不要急着往前走，先跳上左边的高台的盒子上，然后向右上方看，管道的右边有个平台可以让玩家跳上去，跳上去后

蹲下前进，右前方有个洞窟，洞里面就摆着本关的骷髅头。

4. 继续前进，进入大门跟敌人交火后优先解决使用二元步枪的士兵，之后玩家可以去右边的炮塔控制室启动炮塔协助玩家战斗，控制室门口还有 SAW 给玩家使用。清理完敌人后建议玩家从左边走，中间地形太复杂，容易被围殴致死。之后新一轮的敌人刷出后，直接沿着左边的路走到底，从侧面攻击敌人。并且，在左边路的尽头还有弹药补给。由于敌人比较多，切忌冲得太快，一个走位不慎，全队都会跟着去见阎王。杀到二层后不仅会出现士兵队长，还会出现骑士。好在数量不多，先干掉士兵队长，然后用它们手里的子母弹发射器对付骑士，同时呼叫队友对骑士集火。杀死骑士后记得拿上焚烧加农炮，待会会很有用。

5. 剧情过后玩家将会对付“不朽的看守者”，这一段战斗将会非常困难。它不仅近战攻击能秒杀玩家，还具有两种远程攻击，一种是激光，发射前它的头会放出金色的光芒，记得提前躲闪；另一种远程攻击则是释放能量球，虽然攻击速度比较慢，但是具有追踪效果，而且如果玩家躲藏的掩体太薄，就会被它的爆炸直接炸死。除此之外，它还会召唤杂兵前来帮忙，一开始是 4 只爬虫，之后是士兵 + 爬虫的组合。对付它的办法，一种是攻击他背后的弱点，如果玩家对自己技术有自信，可以在地图里找散射步枪绕至其背后攻击其弱点，成功打穿弱点后它会有一段硬直时间，打得准的话是完全可能把它屈死的；另一种办法就是开场后不要解决爬虫，直接呼叫队友集火“不朽的看守者”，自己先从左边高台绕到它的身后，然后用焚烧加农炮的蓄能攻击打其弱点，并尽可能吸引它攻击你，这样它就会把弱点露给队友，如果队友打得快，几分钟就能解决掉它。此外，焚烧加农炮的蓄能攻击直接攻击其正面头部，也可以造成硬直。

6. 打完“不朽的看守者”后继续前进，触发剧情，本关结束。



成就：为您服务

该成就要求玩家在未证实任务中，杀死修好护甲的敌人。先行者作战单位中的观察者可以给友军恢复护甲，因此在有观察者的情况下只要不管它们，专心消灭敌人，很容易就会解除这个成就。

成就：离群者

该成就要求玩家在合作模式的未证实任务中，与其他玩家登上同一台载具并杀死 30 个敌人。在低难度下这是一个很简单的成就，传奇难度下则基本等于找死。

第六关 撤离

1. 回到地表上后直接搭上“猫鼬号”，本关的骷髅头需要玩家在两分钟内击毁 5 个雪糕筒后才会出现。第一个雪糕筒在刚出大门的左边小道的尽头；第二个雪糕筒则在过桥前的右边建筑物旁，第三个雪糕筒则在过桥时右边报废的“疣猪号”身后，第四个雪糕筒在过桥后大型越野车右边黄色柱子的下面，第五个雪糕筒在顺着道路向前走看到的坠毁的运输机下面。当玩家在规定时间内击毁后，就会听到欢呼声，表明骷髅头成功出现。

2. 之后玩家返回基地继续同普罗米修斯交战，建议进入基地后从左边占领制高点，这里有狙击步枪和多管火箭筒供玩家使用，还有不少子弹补给。要注意在对面的平台上会有手持二元步枪的敌人刷出，用狙击步枪优先解决。杀到升降梯大门口时，要小心敌人也会拾起多管火箭筒来对付玩家，注意躲避以及优先解决。

3. 进入升降机后就会发生交火，优先解决观察者，再慢慢清理士兵，多给队友下达指令。清理完敌人后启动升降机。周围有武器弹药可以搜刮一下。上升过程中会出现四批敌人，其中第三批第四批分别会出现士兵队长和骑士，用子母弹发射器收拾它们。解决完骑士先拾取焚烧加农炮，到达顶层，之后不要管敌人和“费顿号”，一路往上跑到顶。之后出现在玩家面前的敌人直接用焚烧加农炮解决，干掉它们后往前走发现“守护者”开始释放冲击波准备进入跃迁空间，这时玩家留意下脚下，在前往“鹈鹕号”的路上会有本关的骷髅头可以拾取。

4. 成功抵达“鹈鹕号”后触发剧情，本关结束。

成就：救星

该成就要求在英雄或以上难度的撤离任务中，让升降梯上的 6 位采矿者存活。在本关开始后不久，会有大量 NPC 友军加入，不过注意成就要求的采矿者是限定于戴着一个防毒面具模样的人，你必须保证有 6 位以上这样的 NPC 存活。在第一阶段的战斗结束后立刻清点战场，如果人不够的话直接读上一个档重来。够的话就继续前进，进入电梯后打完第一战，满足条件就可以解除成就了。注意进门时要等 NPC 进来，如果 NPC 被挡在门外的话也算人数不足而失败。

成就：电浆钻孔机

本关有个成就，要求玩家在英雄或以上难度，18 分钟内不死过关。中文版对该成就的翻译有误，漏了“不死”这个描述。不死的含义是玩家不能死透，可以倒地后被队友救起，在没有保存有人死亡的情况下读检查点是没有关系的，而且累计时间也会回到检查点生成的时机。当然我们推荐是在英雄难度下完成，玩家只需要注意开场后一路开车往前跑不要管敌人，来到基地大门口同样是从左边上到高台，用这里的武器迅速清光敌人，如果被击倒了而队友又来不及救，直接暂停游戏选择回到上一个储存点，这样就不会死了。升降梯上走位风骚一点，多指挥队友集火敌人也不是什么特别大的问题。干掉骑士后同样记得拿起焚烧加农炮，然后往升降梯顶部前进的时候一路飞奔，不要管路上的敌人，到了塔顶直接用焚烧加农炮轰杀敌人，稳扎稳打一些 18 分钟完全够玩家过关。该成就也可以合作来完成。

第七关 重聚

1. 来到如下图位置后往前走，冲破前面的墙壁，解决掉洞口的敌人后往右边的岩石上攀登，然后往右边走有一条小路，沿着这条小路走到底会



发现一个野猪兽站在悬崖边上，手里拿着骷髅头还特别开心地唱着歌，对着它按X键可以把它一脚踢飞，然后骷髅头就会出现在它之前所在的位置，捡起即可。此外，这里还有卡宾枪和光剑，记得拾取。

2. 再往前走就会遇上星盟大部队，先用卡宾枪干掉野猪兽，再找机会用光剑和精英肉搏。中间地形比较狭窄，使用手榴弹会有意想不到的效果。继续前进要小心精英操控的机枪，扔颗电浆手雷过去逼他离开机枪，然后再解决它。

3. 出来后会有不少豺狼人和精英前来对付玩家，先用卡宾枪干掉豺狼人，再利用电浆手枪 + 卡宾枪的组合收拾精英，不要急着往前走，不然前面还会继续刷出一批敌人，战斗压力会增大不少。往前走杀到先行者建筑大门前有两个魅影炮塔挡在玩家前面，用电浆手枪蓄能攻击直接瘫痪它，或者直接扔电浆手雷上去炸毁它，逼迫精英离开炮塔，之后再用电浆手枪破甲，卡宾枪爆头即可。清光所有敌人后，防护盾解除。进去启动升降机，下去后出门过桥触发剧情。

4. 剧情过后，往前走会遇上先行者部队，先收拾观察者，再干掉士兵。附近有光线步枪可以拾取，用它来对付后面出现的士兵队长。注意右边山上会有使用二元步枪的士兵，要优先解决。出洞口后往左边走，有散射步枪可以拾取，左边山上有光线步枪的子弹拾取，然后利用这个制高点先干掉士兵和爬虫，再来收拾骑士，最后再收拾“不朽的看守者”。此外要小心骑士的焚烧加农炮，稍微不注意就被炸得尸骨全无。对付“不朽的看守者”时，可以捡起骑士的焚烧加农炮，在猛轰的同时呼叫队友对其进行集火，先行者的子母手榴弹也不要吝啬，往他背后招呼，扔得好一样可以很快解决它。如果玩家担心下达集火指令时队友太突前被敌人干掉的话，可以指挥队友去右边高台，而自己去左边高台吸引敌人火力。

5. 过桥后先行者建筑里有光线步枪子弹可以补充，启动升降梯后继续前进，玩家可以选择让队友驾驶“费顿号”，自己走小路前进；或者自己驾驶“费顿号”，享受碾压敌人的快感。如果玩家驾驶“费顿号”需要注意优先解决掉敌人的先行者炮塔和骑士，在“费顿号”强大的火力面前敌人基本都是不堪一击。（此处关系到成就：出去走走。）

6. 出洞口后不要急着前进，先往右边走，一路走上先行者建筑的高台，第二个骷髅头就在高台正中间。之后继续前进，触发剧情，本关结束。

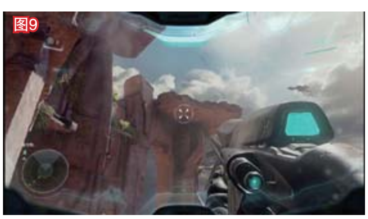
成就：没有目击者

本关开始后不久，在第一次遭遇星盟部队的地方往前，会在峡谷中第二次遭遇星盟部队。在这里有一辆魅影号正要起飞，成就要求玩家在英雄或以上难度下将这架魅影号揍下来。而在这个峡谷入口附近的山洞里可以找到两样重武器，这是打下魅影号的关键。这个成就在多人合作时对时间的要求极为紧张，基本上所有人进入关卡后就得以最快速度一路不停地往这里赶，然后动作最快的两个人优先回收重武器，然后迅速冲过去狂轰。好在地点就在本关开始后不久，就算检查点不给力，重来也不费什么事儿。单人游戏时时间会宽松一些，当然战斗的压力也高一点儿。

成就：出去走走

在本关的最后阶段，原本是要求玩家坐上费顿号过关，但如果不上费顿号而是徒步从小道过去，并且难度是英雄或以上，就可以解除成就出去走走。这并不是一个很难的成就，传奇难度下甚至都可以跑过去。

第八关 向斐力欧之剑


图9

1. 开场后往前走就会跟星盟的敌人交火，依旧是先解决野猪兽和豺狼人，然后捡起电浆手枪来对付精英。再往前走会出现精英操控的炮塔，同样可以用电浆手枪瘫痪后，扔一颗电浆手雷解决它。


图10

2. 进入洞窟里发现很多精英尸体，再往前走出洞口时会有不少用光束步枪的豺狼狙击手，如果玩家没有爆头武器的话在洞口的右边有卡宾枪可以拾取，之后先解决豺狼狙击手，再往前走，不然前方会空降星盟的增援。对付增援，可以在它们还没出舱门时就扔两颗手雷过去送它们回西天。之后前进先解决操控机枪塔的精英，再来收拾杂兵。出洞口后还有敌人的豺狼狙击手，用卡宾枪优先解决。然后顺着左边的道路前进，会遇上精英勇士，同样是电浆手枪 + 卡宾枪解决。之后在远距离解决掉操控炮塔的野猪兽，往前推进后还会刷出好几个手持能量剑的精英和一队豺狼人，优先解决精英。杀光后继续往前进有很多武器弹药供玩家拾取。

3. 出门后不要急着前进，往左上方看，平台上面就摆着骷髅头（图9）。这时再往右边看到如图10的岩石，跳上去，再跳到右边倾斜的柱子缺口上，再站在缺口处跳到柱子的凸起物上，从凸起物上向平台方向跳跃（图11），在跳跃的过程中使用喷射推进器，然后一直按住A即可爬上平台，骷髅头就在平台上（图12）。

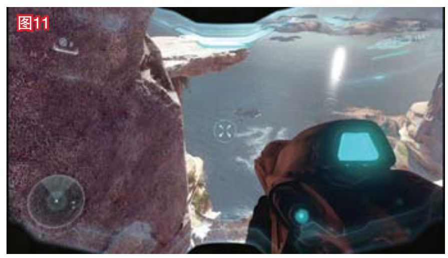

图11


图12

4. 接着继续前进，来到大厅后清光大厅的敌人，星盟会送来两名猎人，玩家可以去到大厅左前方的高台上，那里有卡宾枪的子弹补给，然后呼叫队友吸引猎人的火力，自己趁机攻击其背部弱点。杀光猎人后友军会有2架“螳螂”机甲空投给玩家，让队友坐一架，自己坐一架。接着就可以开启屠杀模式，只要玩家不要冲得太快，远距离的敌人用机枪解决，逼近的敌人直接用导弹轰飞。出来大厅后就会遇到星盟以“亡魂号”为首的载具部队，不过在导弹面前都是渣渣，尽情享受杀戮的快感吧。惟一要注意的就是猎人的火炮，对“螳螂”机甲的杀伤力十分强大，一定要小心中招。

5. 杀到议事厅还会有不少星盟空降，触发脚本后往后退一点一个个收拾即可。杀掉所有敌人后与神风烈士会和触发剧情，本关结束。

成就：冲破障碍

在向斐力欧之剑这一关中，存在着很多可以打破的墙壁或地板，累计打破10片，就可以解除这个成就。

成就：掠夺螳螂号

在合作模式的英雄或以上难度的向斐力欧之剑关卡中，只要让两名玩家开着两台螳螂号，一直打到最后过关，就可以解除这个成就。由于螳螂号算是大杀器，这个成就的难度并不高。

第九关 结盟

本关没有任何战斗，与相应的 NPC 触发完任务条件后，本关结束。

第十关 敌人防线

1. 开场后往前走一段路就要跟星盟交火，都是小股部队不足畏惧。出来广场后左边可以拾取光束步枪，远距离杀伤精英很有效果。杀到护盾面前，集中火力攻击护盾，当超过它能承受的伤害后即可解除护盾。之后驾驶幽灵号，不要管敌人一路加速去神殿庭院。

2. 神殿庭院的面前有大量的敌人，门口还停放着一辆“亡魂号”，建议玩家从下面进攻，可以躲开上面的炮火，而且下面有不少武器弹药可以拾取。然后一路往右边进攻，要小心坑洞里面豺狼狙击手。杀到尽头后，二楼有燃料炮可以拾取，用它来对付“亡魂号”。注意，“亡魂号”附近还有暗影炮塔，要小心别被阴了。清空神殿门口的敌人后全力攻击护盾，破盾后继续前进。

3. 出神殿后登上“费顿号”，先解决掉“巨怪号”的炮塔，它们火力凶猛，皮糙肉厚，需要费一点心思才能解决掉。之后再清空甲板的敌人，接着登上“巨怪号”从右边进入机体内部，来到“妖姬号”的停机坪后，抢一架“妖姬号”往有绿色光源的通道飞行，刚出通道就往上飞，有个豁口，豁口里面就是本关的骷髅头。(此处关系到成就：巨怪号发威、紧急登机程序。)

4，接着用“妖姬号”摧毁“巨怪号”的核心，然后迅速脱离，接着就可以看盛大的烟火了（误）。之后前往先行者建筑的大门后，与先行者部队交战，不过都不难对付，周围还有散射步枪和焚烧加农炮可以拾取。再往前走会出现更多先行者部队，在散射步枪面前都不是什么问题。之后还有骑士出现，用子母手榴弹伺候它们。杀完敌人后登上魅影号，触发剧情，本关结束。

成就：巨怪号发威

该成就要求在敌人防线关卡中，不破坏巨怪号上的任何炮塔。成就本身难度不大，但这一要求在高难度下会让玩家十分不便，因此建议是分开来试。

成就：紧急登机程序

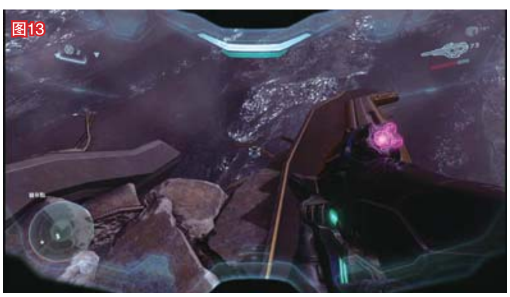
该成就要求在敌人防线关卡中，破坏了巨怪号的核心时，玩家跳上由另一名玩家驾驶的费顿号，来逃离即将毁灭的巨怪号。这个成就比较有趣的是，它并不要求玩家逃多远，只要玩家跳上费顿号，然后费顿号飞起来，就可以瞬间解锁。不过在进入巨怪号时，费顿号需要先冒着敌人的炮火冲上停机坪，如果还想同时完成上一个成就，那么就会比较麻烦。当然也并不是不行，只是会多费一番手脚，低难度下会比较简单。

第十一关 风暴前夕

本关没有任何战斗，与相应的 NPC 触发完任务条件后，本关结束。

第十二关 苏纳恩之战

1. 开场后就直接与敌人交战，指挥队友直接攻击防空炮塔，或者摧毁防空炮的动力供应器。之后继续前进，来到第二个防空炮处，先解决周围的豺狼人和野猪兽，再收拾防空炮。往前走会有精英出现，用电浆手枪＋麦格农手枪的组合收拾掉它们，不要着急往前冲。之后爬上二楼制高点，房间里会有卡宾枪拾取，记得拿上，然后在二楼慢慢狙杀楼下的敌人。


图13

2. 来到第三个防空炮处，在防空炮周围有不少豺狼游骑兵，用卡宾枪干掉他们，然后干掉防空炮。之后会有星盟的援军，用电浆手枪＋卡宾枪解决拿燃料炮的精英，剩下的野猪兽都好办。继续往前走来到最后几个防空炮处，敌人相当多，建议玩家直接去到左边楼上，从高处攻击敌人，不过要小心敌人的暗影炮塔，用电浆手枪瘫痪后再随便宰割它。三楼有手持光剑的隐身精英，可以用在二楼捡到的电浆发射器对付它。收拾完敌人后再破坏暗影炮塔。

3. 抵达地下城市后，会有大量星盟部队出现，遇到敌人前的房间里有卡宾枪的子弹补给，记得拾取。这里的敌人人数虽多，但是如果用卡宾枪清掉杂兵，那么之后的精英都不成问题。继续向前走来到星盟重兵把守的长廊，长廊尽头是精英操纵的机枪塔，右前方高处会有豺狼狙击手，要提前干掉，左边则有手持光剑的隐身精英。建议从左边过去，隐身精英用电浆手雷黏住它即可解决，机枪塔也可以用手雷解决。


图14

4. 往前走来到出现两个猎人的地方，顺着平台往最右边走，有燃料炮可以拾取，然后呼叫队友配合集火猎人。杀完猎人后进入升降梯，里面有两只野猪兽，干掉后开启升降机。(此处关系到成就：虫子不会冲浪。)

5. 上到地面后继续前进，“守护者”开始释放冲击波后一路加速向前过后跟神风烈士会合，然后就要开始跟先行者的大批敌人交战，同样是先干掉观察者和爬虫，再来收拾士兵。附近有电浆发射器可以拾取。要注意神风烈士不是无敌的，不要让他死掉，不然待会打“不朽的看守者”时就少一个吸引火力的人了。清理完这一批敌人后“不朽的看守者”和骑士就会出现，这时候先往前跑到悬崖边上，找到如图 13 的位置，这个位置是在悬崖的下面，小心点跳下即可，然后转头，骷髅头就在面前（图 14）。

6. 对付“不朽的看守者”同样是先集火解决掉骑士，然后拿上它的焚烧加农炮，同样让队友和神风烈士对其集火，自己用焚烧加农炮攻击它的弱点。地图周围也有诸如燃料炮等强力武器，没有子弹的话记得去拿。因为地图比较大，所以对付它反而要比第一次遇见他来得容易。杀掉之后触发剧情，本关结束。

成就：死亡从天而降

该成就要求在苏纳恩之战任务中，以地面重击同时杀死野猪兽并打碎地板。这个地点在本关开始后不久左边的某个建筑物内，先不要攻击野猪兽，从楼梯一路跑到二楼，就会看到有个可以打破的地板，而野猪兽正在旁边傻傻地开枪。来个空中地面重击砸下去，成就解锁。

成就：虫子不会冲浪

该成就要求在苏纳恩之战任务中，把两个猎人撞下海。由于本关只有一处会有两个猎人，所以地点就不用多说了，然后难度肯定要选择最低，强烈推荐合作。从成就要求来看，似乎限定于使用猛撞攻击，但其实只要能让猎人掉下去就可以了。实际上猛撞攻击很难将其推下去，建议是玩家站在版边引诱猎人冲撞。但猎人冲撞并不会掉下去，这时还需要其在版边继续使用近战攻击或是冲撞才会掉下去。因此当猎人冲过来时，可以往前跳，或者左右躲闪，以避免被其撞下去。躲开之后马上走回刚才版边的位置，然后祈祷他使用近战攻击或冲撞，成功的话猎人就会掉下去。玩家虽然也有可能死亡，但合作模式下这不是问题。

第十三关 创世星


图15

1. 关卡开始后直接向下跑，边跑边跳能让玩家体会到跑酷的感觉，同时也能躲开敌人的攻击。到达地面后往前走遇见盛见者。开门后盛见者会传送一辆“天蝎号”过来，保持距离轰杀敌人的话基本上一路都是碾压的。惟一要注意路上遇上诸如骑士，士兵队长或者其他星盟载具要优先解决。

2. 来到光桥处，等盛见者把光桥打开后会出现“不朽的看守者”，不过前面说过，在“天蝎号”面前什么都是渣渣，“不朽的看守者”一样不例外，用“天蝎号”的火炮把它轰杀至渣吧。过桥后不要急着往前走，先去右边，沿着路往山上爬，来到如图15的地点，爬至前方的山顶（图16），骷髅头就在上面（图17）。


图16


图17

3. 继续前进，左边有一艘坠毁的“鹈鹕号”，周围有磁轨炮和SAW以及一些武器弹药。往前走会同时出现两个“不朽的看守者”和骑士带领的杂兵部队，先解决掉杂兵，然后再把骑士干掉，在磁轨炮面前，骑士也并不是特别难对付。等清光了杂兵，再来对付那两个“不朽的看守者”。不要同时对付两个，一个个吸引过来收拾，反正地图大，玩家可以带着它绕圈，让队友活活把它屈死。地图周围还有各种散射步枪，光线步枪等武器。如果玩家想打得更有观赏性一点，在估摸着它血量差不多的时候可以绕到它背后来个刺杀，刺杀动作相当华丽。

4. 杀完两只后继续前进即可触发剧情，本关结束。

成就：轰天雷

该成就要求玩家在英雄或以上难度的创世星关卡中，4名玩家都进入载具。这个成就的中文版翻译有误，并不是要求4名玩家进入4个不同的载具。在游戏一开始就有天蝎号，路边还有个幽灵号，这样就解决了3名玩家，剩下一名玩家需要抢夺敌人的幽灵号。只要抢下来并登上去，就可以解锁这个成就了。

成就：坦克大获全胜

该成就要求玩家在传奇难度下完成创世星关卡，而且过程中没有失去天蝎号。天蝎号可以说是本关的大杀器，好好利用的话不爆是正常的。合作模式下天蝎号更可以缩在后面打黑炮，可谓万无一失。

第十四关 分裂

1. 开局后往前走就会跟先行者部队交战，同样是先干掉观察者和爬虫，再干掉士兵。周围也有不少武器弹药，稳扎稳打点这里不是问题。只是敌人数量比较多，要小心被爬虫绕到背后包围。杀到大门前面时敌人会刷出骑士，要小心躲避焚烧加农炮，然后用压制实光枪破掉其护甲，再指挥队友集火干掉它们。清空敌人后记得拿起焚烧加农炮。

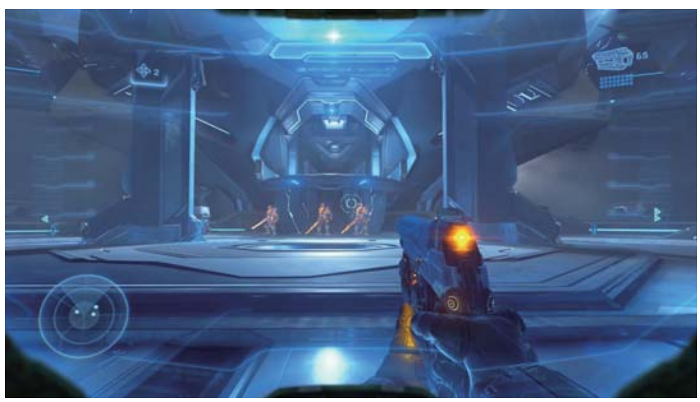
2. 乘坐升降机上来后周围有散射步枪可以拾取，前方会刷出爬虫和士兵队长，杀光爬虫后再去收拾士兵队长。去到第二层前记得拿起子母弹发射器，用来清理爬虫很管用。到达顶层后会刷出两个骑士和两个先行者炮塔，用子母弹发射器干掉先行者炮塔之后再去收拾骑士，如果子弹不够了就回楼下补充弹药。

3. 清光骑士进门后会来到“不朽的看守者”出现的场景，不过这里暂时不会跟它对战。往左边走，顺着左边一楼的通路即可发现本关的骷髅头在通路发光的平台上摆着。之后顺着左边上二楼，要注意敌人有二元步枪，优先解决，之前骑士掉落的焚烧加农炮可以用来解决它们。

4. 乘坐升降机继续往前走，抵达平台后同样要跟士兵们交火，不过这周围也有散射步枪可以拾取，对付士兵也不是特别大的问题。另外需要注意敌人的观察者出现后记得及时换回光线步枪解决，玩家可以躲在中间武器架的背后，这里可以随时切换武器，同时也可以当作掩体使用。往前走敌人还会刷出士兵队长，干掉它后用它的子母弹发射器来收拾其他的士兵，没子弹了就换回光线步枪，前面还有手持光线步枪的士兵，优先解决。最后大门前会刷出骑士，好在附近有不少子母手榴弹可以补给，用它们来对付骑士最适合不过了。杀完之后继续前进，附近有焚烧加农炮，记得自己捡起的同时让队友也拿上。

5. 往前走会同时刷出三个“不朽的看守者”，一般情况下有一只会先冲过来，剩下两只负责在后面打黑枪，玩家先集火冲过来的这一只，队友吸引火力+散射步枪攻击背后弱点很容易干掉它，焚烧加农炮留到后面再用。杀死第一只后另外两只就开始同时进攻了，这时候同样让队友吸引火力，用散射步枪攻击其中一只背后弱点，注意躲开它们的远程攻击。如果两只堆在一起了就可以用焚烧加农炮轰杀，一旦干掉第二只，最后一只就会召唤4个先行者炮塔出来支援，这时候用焚烧加农炮解决掉玩家一侧的两个先行者炮塔，然后用地图上提供的光线步枪远距离干掉另外的先行者炮塔。注意这时候一定要让队友吸引“不朽的看守者”的火力。总的来说这关因为地图大掩体多要比第5关简单得多。杀完之后往前走触发剧情，本关结束。

注：本关最后的三看守者BOSS战是全游戏难度最高的一战，但现在可以有方法跳过这场艰难的战斗。只要开战后迅速从右边来到弹射器，弹到空中后利用地面重击来到中央的高台上，然后往看守者身后的高台大跳并再次使用地面重击（图18），就可以跳到后方的高台上，往前走就直接过关了。



成就：越狱

该成就要求在英雄或以上难度的分裂任务中，同时杀死2个看守者。这是一个难度较高的成就，幸好成就的要求并不苛刻。同时杀死的含义并不是指要在一瞬间打死两个看守者，而是指场上同时出现两个黑洞。

图18



看守者死掉之后会出现黑洞，黑洞会存在一段时间才会消失，只要场上出现两个黑洞即可解锁了，其实还是很宽裕的。最好的办法就是 4 人合作，一路把子母弹发射器搬过来，再带上两把重武器，一路来到最后 3 个看守者出现的地方，存好档。开战后两人一组，各对一个看守者全力输出，打出硬直后另外一人迅速绕背猛轰，即可将复杂问题简单化。由于看守者阵亡后会自动存档，所以失败的话就退出主画面读档重来。

成就：先锋

该成就要求玩家在传奇难度下完成分裂任务，且整个过程中小队没有全员阵亡过。这个成就只要小队的 4 人没有全部打叉即可，单独死亡没有关系，手动读检查点也没有关系，在合作难度下就没有什么难度了。

第十五关 守护者

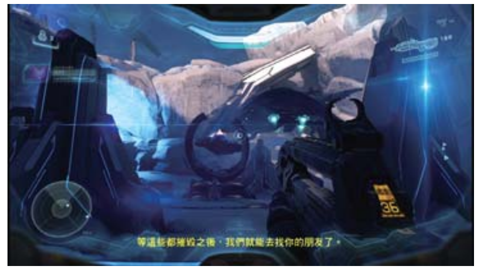
1. 开场后走一段路就会发现星盟和先行者部队正在猛烈交火，玩家可以先等它们打完再上去坐收渔翁之利。高台上有不少武器可以拾取，从上面打猎人也会比较容易。清光敌人后继续前进，敌人会刷出不少爬虫和观察者，再往后面走还有骑士，先把爬虫这些杂兵收拾掉，然后从左边过去偷袭骑士，扔两颗子母手榴弹是最好不过的选择。如果没有手雷，就让队友对它集火吸引它火力，然后绕到背后直接攻击其弱点。之后收拾掉两个先行者炮塔继续前进。

2. 进门后有武器和子弹可以拾取，记得拿上二元步枪。之后干掉前面的核心，速度快的话是可以在敌人空降前就摧毁的。之后迅速往右边走，骑上“螳螂”机甲，之后的敌人就是砧板上的肉。继续往右前方走，击毁 Beta 核心的护盾后会出现两个猎人，不要靠的太近以免被其火力重伤。解决完猎人后干掉 Beta 核心。

3. 顺着 Beta 核心的路向前出洞穴，右边还有核心，周围有暗影炮塔在保护它，做掉它们。之后不要着急，继续直走到尽头，保证坠毁的“鹈鹕号”在玩家的右后方，这时候跳下机甲，爬上右边的凸出来的岩石，贴着山崖的左侧前进、跳跃、喷射和攀爬来到“鹈鹕号”前，骷髅头就在“鹈鹕号”的左侧。







4. 之后回去继续驾驶机甲去摧毁其他的核心，这时候星盟会有“魅影号”搭载“亡魂号”和大批敌人前来支援，玩家可以在“亡魂号”降落前就用地对地导弹干掉它，之后剩下的敌人也不足为惧。前往最后两个核心时要注意不要冲的太前，敌人会刷出 4 个先行者炮塔和几个手持二元步枪的士兵，利用岩石作为掩体，用导弹送它们回老家吧。摧毁完最后两个核心后还会刷出一些杂兵和“幽灵号”，不过对于“螳螂”机甲来说都是过来送的。

5. 前往冥想晶殿的时候要注意敌人还会刷出先行者炮塔，敌人的杂兵也会操作之前未被击毁的暗影炮塔，要小心前进，不然几轮下来“螳螂号”也会被打成马蜂窝。来到冥想晶殿处，玩家将要进行一轮防守战，周围有武器可以拾取，其中不乏燃料炮、焚烧加农炮等重型武器，各平台上也有子母弹发射器供玩家使用。玩家还可以利用地图中的人间大炮实现远距离的平台传送，这样可以迅速逃离敌人的包围。敌人除了会派遣士兵、爬虫和观察者以外，也会派遣骑士过来，不过这地图里的各类重型武器，够它们喝一大壶。

6. 防守到最后得到盛见者的提示后赶紧进入前往冥想晶殿的道路，进入冥想晶殿后一路往前跑，没有战斗，抵达中继站并摧毁它之后就会触发剧情，本关结束。至此，本作全部 15 关正式通关，请各位玩家不要吝啬为自己鼓掌五分钟！

成就：刺骨寒冰

该成就要求玩家在英雄或以上难度的守护者任务中，对外部的动力核心使出地面重击。这个成就其实和难度关系不大，在外部的战斗中你会看到有个核心旁边有个高台，跳上去之后发动空中地面重击就行了。注意落地要稍微偏一点儿，瞄准正中央反而会没判定。

成就：双重攻击

该成就要求玩家在英雄或以上难度的守护者任务中，同时摧毁 2 个核心。在合作模式中这不是问题，先把两个核心旁边的敌人清光，然后把核心打得快爆，一二三同时出手，轻松解锁成就。

全成就解说

本作的全成就难度并不大，甚至可以说是成就神作。概括起来就是合作模式英雄通关，单人传奇通关，然后再完成一系列多人对战模式的成就即可。除了单人传奇外，战役的其他成就我们都推荐合作完成，毕竟是一解都解，而且过程也极富乐趣。



全成就列表

成就名	点数	解锁条件
自己的风格	10	已在超级战士中心变更您超级战士的装备
升起您的旗职	10	已在超级战士中心变更您的徽章
游戏大师	10	已建立并储存1个自订游戏类型
展现自我	10	已在超级战士中心变更您的单位代码
派出狠角色	10	已呼叫至少值5点能量的征用项目
食物链顶端	30	已在一级战区中杀死传奇魔王
下令进攻	10	已完成3场一级战区配对游戏
军阀	20	已在所有3张原始的一级战区地图上获胜
势力夺金	10	已开启金色的征用包
板凳球员	10	已旁观游戏
超级战士大屠杀	20	已完成5场杀戮之王配对游戏
旗帜商	20	已完成5场抢旗之王配对游戏
城堡毁灭者	20	已完成5场要塞配对游戏
出发喽	20	已完成5场突破重网配对游戏
公认的英勇	20	已符合得到竞争技巧评比的资格
小队就是您的武器	10	已在Osiris任务中指挥您的超级战士小队
敌人的敌人	10	已以英雄或以上难度，在Osiris任务中协助精英将军攻击山丘
上战场	10	已完成任务1
听我口令	10	已在合作模式的蓝队任务中，同时刺杀2个精英
我以为我甩掉你们了	10	已在蓝队任务中，逃离实验室里的猎人，然后在停机棚杀死他们
银月	10	已完成任务2
快速拔射射击	10	已完成玻璃化任务，且过程中没有任何玩家使用智慧瞄准
冲破逆境	10	已完成玻璃化任务，且过程中没有登上任何载具
玻璃大地	10	已完成任务3
土地的根源	10	已完成任务4
为您服务	10	已在未证实任务中，杀死修好护甲的敌人
离群者	10	已在合作模式的未证实任务中，与其他玩家登上同一台载具并杀死30个敌人
被偷走的鼓手	10	已完成任务5
救星	10	已在英雄或以上难度的撤离任务中，让升降梯上的6位采矿者存活
电浆钻孔机	10	已以英雄或以上难度，在18分钟内不死完成撤离任务
逃脱	10	已完成任务6
没有目击者	10	已在英雄或以上难度的重聚任务中，摧毁星盟营地里的魅影号
出去走走	10	已在英雄或以上难度的重聚任务中，不使用费顿号来越过峡谷
再次相聚	10	完成任务7
冲破障碍	10	已在向斐力欧之剑任务中，摧毁10片墙壁或地板
掠夺螳螂号	10	已在英雄或以上难度完成合作模式的向斐力欧之剑任务，且在过程中利用2台螳螂号
剑	10	已完成任务8
老骨头	10	已完成任务9
紧急登机程序	10	已跳上由超级战士驾驶的费顿号，来逃离即将毁灭的巨怪号
巨怪号发威	10	已完成敌人防线任务，且过程中没有摧毁巨怪号上的任何炮塔
突围	10	已完成任务10
受困在风暴中	10	已完成任务11





成就名	点数	解锁条件
死亡从天而降	10	已在苏纳恩之战任务中，以地面重击杀死野猪兽并打碎地板
虫子不会冲浪	10	已在苏纳恩之战任务中，让2个猎人掉下海
内战	10	已完成任务12
轰天雷	10	已在英雄或以上难度的任务13中，4名玩家均登上载具
坦克大获全胜	10	已在传奇难度下完成任务13，且过程中没有失去天蝎号
归复行动	10	已完成任务13
越狱	10	已在英雄或以上难度的分裂任务中，同时杀死2个看守者
先锋	10	已在传奇难度完成分裂任务，且过程中没有让整个火力小组死亡
新的黎明	10	已完成任务14
刺骨寒冰	10	已在英雄或以上难度的守护者任务中，对外部的动力核心使出地面重击
双重攻击	10	已在英雄或以上难度的守护者任务中，同时破坏2个核心
圣堂防卫者	10	已完成任务15
阴谋论	10	已找到并取得情报
寻找真相	40	已找到并取得所有情报
挖墓者	10	已找到并取得骷髅头
冥界之王	40	已找到并取得所有骷髅头
我的规则	10	已完成任何英雄或以上难度的任务，且过程中必须启动至少3个骷髅头
中规中矩	10	已以正常或以上难度完成所有任务
英雄崛起	40	已以英雄或以上难度完成所有任务
我为人人	10	已以英雄或以上难度完成任何合作模式任务
人人为我	40	已以英雄或以上难度完成所有合作模式任务
打造传奇	60	以传奇难度完成游戏中的所有任务
独来独往	100	独自以传奇难度完成所有任务

多人对战成就说明

除掉要看视频的117个收集外，根据本文，玩家可以获得战役的全部成就，下面把多人对战成就说明一下。

多人对战成就分为3个方面，分别是一级战区和竞技场模式，以及一系列的自定义项目。一级战区中，玩家需要在初始的3张地图上各获得一场胜利，此外还要使用一次5级征用项目，购买一个1万元的金色包。一个比较麻烦的成就是要亲手干掉一个传奇魔王，这种敌人就是一级战区模式中价值150VP的BOSS，必须由你来补最后一枪。一场战斗有3个这样的BOSS，总的来说机会还是很多的。

竞技场模式需要玩家在杀戮之王、抢旗之王、要塞、突破重网4个模式中各玩5次，胜负不限，但必须是配对游戏。由于本作的配对清单是会随时间变化的，玩家可以上去看看能不能直接搜索自己需要的模式，如果不行的话就只能打随机模式来期待碰到了。而任意一个模式打满10场，就可以得到竞争技巧评比的资格。





本文对应游戏版本：1.02　　通关时间：普通难度战役模式通关约 8小时

攻略透解 GUIDE THROUGH

作为年货的召唤，《COD 黑色行动Ⅲ》如期在11月6日登陆，由 Treyarch 操刀的本作素质相当过硬，游戏单人战役重复价值十足，多人网战变化巨大，而T组招牌的丧尸模式也极具深度，最重要的是游戏还有官方的简体中文版。由于游戏发售已是临近截稿，因此本期先为大家送上战役模式的全收集流程攻略，更多内容请留意我们的后续研究。另外需要指出的是，本作的 PS3、X360 模式并没有单人战役。

*本文基于简体中文版本撰写

文 伽蓝　美编 心の永恒

COD 黑色行动Ⅲ	Activision	主视角射击
多机种 Call of Duty: Black Ops Ⅲ		中文版
2015年11月6日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为PS3/PS4/X360/XOne：59.99美元		

操作说明

Xbox One/X360版	PS4/PS3版	作用
LB键	L1/L2键	投掷战术手雷
RB键	R1/R2键	投掷杀伤性手雷
LT键	L2/L1键	瞄准
RT键	R2/R1键	射击
A键	×键	跳跃
B键	○键	切换姿势，长按为匍匐
X键	□键	调查
Y键	△键	切换武器
十字键↑	十字键↑	视觉强化
十字键→	十字键→	DNI战术模式
十字键↓	十字键↓	切换核心
左摇杆	左摇杆	移动，按下摇杆为快速奔跑
右摇杆	右摇杆	调整视角，按下为发动近战
VIEW键/BACK键	触控板/START键	游戏菜单
MENU键/START键	OPTIONS键/START键	战绩菜单

战役模式系统简述

DNI战术模式&视觉强化系统

DNI 战术模式是按下十字键→启动的能力，在启动后战场上的战斗信息会以 HUD 的形式呈现在玩家的眼前，比如敌人的种类、位置，战场上的危险区域，敌方手雷爆炸的范围等，所有战场信息玩家都能清晰地看到，可以说是从头到尾都需要用到的系统。而在游戏菜单的“战术模式”分栏中，玩家可以自定义这个系统呈现的信息，选择最适合自己的战术模式。

视觉强化系统类似于夜视扫描的能力，按下十字键↑后可以激活，这个系统一般用于一些黑暗的场景，在发动后敌人的位置会被扫描高亮，使得玩家更好地作战。



© 2015 Activision Publishing, Inc

电子核心

电子核心是本作的重要系统，在装备相应核心后，只要在游戏中按下 LB+RB/L1+R1 即可使用。它分为了控制、近战以及混乱三个核心，每个核心的侧重有所不同。控制核心主要用于对付机器类敌人，比如使其自爆，或是劫持敌方炮台据为己用等。近战核心顾名思义就是以近身战斗作为主体的核心，它的技能有诸如加速、隐身、震荡波等能力。混乱核心则是以入侵、破坏作为主体的核心，比如放出萤火虫群缠绕敌人、点燃机器人引爆等，是泛用性较强的核心。

每一种核心除了主动发动能力外，它们都各有一个近战强化的技能，控制的“破坏核心”允许玩家在接近机器人时按下 RB/R1 键，从机器人身上获取其核心并投掷出去，受影响的机器敌人会被瘫痪。近战核心的“快速打击”是爽快度很高的近战强化，升级后只要附近有足够的敌人，就可以发动最多三下的快速近战连击。混乱核心的“静电弧”会使近战攻击带电，使得敌人进入瘫痪状态。

值得一提的是在游戏的初期，每次只能携带一种核心出战，但当玩家升级至战役等级最高的 20 级后，玩家可以同时携带所有三种核心，只要在战斗中长按十字键↓后按 LB、RB/L1、R1 切换即可。



功勋

与前作类似的是，本作中的战役模式每一关都预设了平均 16 个的小目标，这些目标被称为功勋，一般都是通过在该关卡中完成一些特定条件来完成，完成功勋后可以获得经验的奖励，而且这些功勋的设定都比较有趣，有时还能发现一些不容易察觉的细节，因此在攻关的过程中不妨有选择性来完成这些功勋。

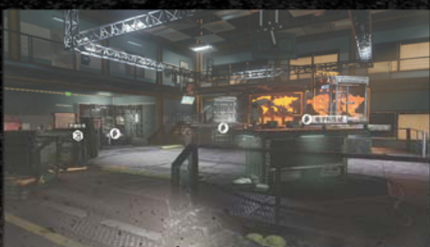


真实难度

真实难度是本作新增的最高难度，这个难度的恐怖之处在于玩家在承受任何攻击后都会瞬间死亡，因此难度与刺激感都十足。就个人而言，笔者并不建议玩家单人攻关真实难度，因为连续死亡很容易会出现挫败感，推荐找上三名好友进行联机攻关真实难度，因为在联机的状态下，即使有一名玩家倒地，队友也可以进行复活操作，使得容错率更加高。虽然联机状态下敌人的数量与血量会有所增加，但是四人合作时也可以同时使用更多的电子核心进行配合，总的来说联机合作真实难度不仅难度有所下降，而且乐趣也会成倍提升。

安全屋

安全屋是本作战役模式的一个小小特色，在每一关开始之前玩家可以在一间安全屋内进行武器编成、核心更换等操作，说白了其实就是将本来简单的菜单立体化，只要在不同控制台上就能完成对应的操作。值得一提的是，在安全屋中有一个名为战斗模拟的装置，在这个装置中玩家可以迎战最多 16 波的战斗训练，在高难度下这个战斗模拟极具挑战性，适合想挑战自我的玩家。



梦魇模式

在以任意难度通过战役模式所有任务后，在游戏的主菜单中会出现名为梦魇的选项，这个梦魇模式其实是一个特殊的战役模式，这个模式下玩家会进行被打乱的战役任务，而且剧情世界观都与战役模式迥异，而最明显的区别是在战场上除了有常规的敌人外，丧尸也会出现在其中，而且一些丧尸模式的元素也会在梦魇模式中发现，而经过这种奇怪的糅合后也有一种独特的风味，因此在通关之后，不妨进行梦魇模式，从另一个角度感受战役任务。



战役模式全收集流程

■黑色行动

剧情的爆炸过后出门左走，在下楼梯前可以在左侧的控制台上找到**收集品 1：尼罗河同盟通讯耳机**，之后一直跟随亨德里克斯来到警卫室，在破门而入后他会射杀监控控制台上的敌人，在调查控制台前，可以在控制台后方的地上找到**收集品 2：枪榴弹哑弹**。接下来控制控制台，一路切换镜头直到发现埃及总理在审讯室的踪影。

前往审讯室的路上会进入游戏第一场正式的战斗，注意敌我的上下落差，并注意隔着掩体对上方的敌人进行射击即可。一路来到审讯室，在打开门后会发现总理正在被审讯当中，接下来需要与亨德里克斯配合杀死房间内的敌人，在杀死敌人进入总理所在的房间前，在左侧的货架上可以找到**收集品 3：埃及军帽**，与总理对话并救出卡利尔中尉后目标完成。

开门全灭敌人后，电梯会随 4 名敌人一同降下，将所有敌人全灭后搭乘电梯上升，与泰勒的部队汇合。之后继续跟随亨德里克斯前进，当来到一个机棚时会被两辆装甲车挡住去路，这时射击上方 VTOL 飞机的导弹使其落下并炸毁装甲车。在这个机棚全灭敌人后先不要急着开门离开，在这个机棚左侧的房间角落处，可以找到**收集品 4：无人机复制品**。在遇见霍尔后，原本前往撤离点的桥梁会被炸毁，然后撤离的目标地点也会改变。进入了一座大楼后，队友会将电源切断，随即周围会进入一片黑暗之中，

利用强化视野的功能确认敌人位置并将他们全灭即可。从漆黑房间离开后，跟随目标进发来到车库门前时，前方会出现大量的机器人，在海量机器人来袭之际，右侧的车库门会打开，这时进入车库就能从机器人手上逃脱。在进入车库后，先不要坐上装甲车的机枪座，走到车辆右前方的角落处可以找到**收集品5：VTOL面板**。

在坐上机枪塔后，就是一大段的机枪射击流程，在这个过程中优先解决VTOL飞机以及迎面而来的装甲车，期间装甲车会抛锚，这时的一大难点是大量的机器人会围攻装甲车，快速将他们击破即可。在装甲车受到撞击停下后，需要抵御敌人攻击撤离舱，其中来自装甲车的射击威胁较大，需要优先解决，在这个场景等待时间过去直到触发剧情就能结束本关。


收集品1


收集品2


收集品3


收集品4


收集品5

■新世界

剧情过后随即进入战斗，利用按下十字键右键发动的DNI战术模式可以轻松标记出敌人的位置，这个场景中左右上下的路线都能杀出一条血路，个人建议走左侧，因为掩体相对较多。走到前方的目标点后，迪亚兹会出现并教玩家如何在墙壁上移动，只要奔跑跳向墙壁就能紧贴墙壁奔跑（本关限定，往后需要装备战术挂件才能实现）。下一个战斗场景与关卡开始时的场景差不多，但是敌人会扔出不少手雷，而这些手雷可以通过DNI战术模式看到预警并看清爆炸范围，因此很好躲避，而此处也有不少闪烁红光的爆炸物，可以多加利用。另外，此处地面上出现的网格则是DNI战术模式下预警的危险信号，黄色表示危险度一般，红色则代表高危险度，战斗时应该尽量避免踏入红色的范围内。全灭工厂内的敌人后，与迪亚兹来到一批未被激活的无人机前，用预设的能力对准无人机按下LB+RB/L1+R1就能入侵其中一台无人机，随后迪亚兹会打开右侧的门，这时控制无人机与迪亚兹的无人机一同前进，利用无人机视角扫荡厂房的内部即可，并没有什么压力，最后找到目标的发电机后射击将其破坏，同时无人机流程也会强制结束。在炸毁无人机后，前方通往一个修车库的门会被打开，这时先不要急着前进，回到刚才跟随迪亚兹无人机进入的厂房区域，在穿越一扇门后在右前方的地上可以找到**收集品6：有缺陷的机器手**。穿越车库后会来到一个被数个炮塔镇守的场景，这里无需与敌人硬碰硬，只要用刚才入侵无人机的方式入侵炮塔，将炮塔的枪口对准敌人就能轻松将他们全灭，而利用吊在空中的高温铁浆也能消灭复数的敌兵，全灭敌人后在尽头的门上按下装置触发剧情。

剧情过后，镜头一转会来到一场追逐恐怖分子内奸的追逐战，这场追逐战主要目的是跟上逃跑的目标，因此过程中无需过于与敌人纠缠，只要解决路上威胁较大的几个即可，一路跟随目标留下的蓝光残影可以确认追击的路线，在最终抓住敌人后，剧情又会马上跳转到下一个场景。

在新的场景中，玩家会来到一个废弃地铁隧道，眼前会出现大量的机器人，利用解锁的点火能力可以引燃机器人使其引爆，十分高效。全灭隧道中的机器人后，来到起始位置的左侧，沿着一条扶手电梯走到上层，在垃圾桶的旁边可以找到**收集品7：炸弹雷管盖**。继续前进的路上，敌人会变成大量的步兵，但同时会解锁放出蜂群的能力，合理利用就能轻松杀敌。在尽头打开电子门后进入一条廊道，在这里会解开视觉强化的能力，按下十字键↑即可启动，这个能力在一些黑暗的场景中可以将敌人高亮，带来视觉上的优势。离开廊道后跳到下方，会进入一个遍布大量士兵与机器人的工场内，虽然数目很多，但战斗与之前大同小异。全灭敌人后，在工场沿楼梯走到地面下的一层，在尽头的货架上可以找到**收集品8：列车模型**。随后进入污水处理厂，这里又会出现新的无人坦克，这些坦克要比一般的机器人以及士兵威胁来得要高，需要优先处理，另外场景中房顶有不少的冰锥，破坏这些冰锥可以瞬间将下方的敌人秒杀，让他们体验死从天降的滋味吧！在尽头黑掉电脑触发剧情后，会切换下一个场景。

剧情过后进入列车之中，这趟列车的战斗可以说是线性的，玩家需要做的就是将面前的所有机器人击杀，注意在这趟列车之上可以找到2个收集品，第一个收集品位于剧情过后刚进入列车时，在机器人首次出现的第2节车厢中会有一个酒吧吧台，在吧台上可以找到**收集品9：高档烈酒**，而第4节车厢会发现有楼梯可以走到上层，在上层前排的男乘客旁边的座位上可以找到**收集品10：列车通行证**。在尽头车厢击倒从上方跳下的机器人后，从其破坏的天窗跳到车顶处。车顶的战斗与车厢并没有什么不同，利用砸地的电子核心能力也能一次性破坏大量机器人，一路前行直到最终找到炸弹的所在即可。

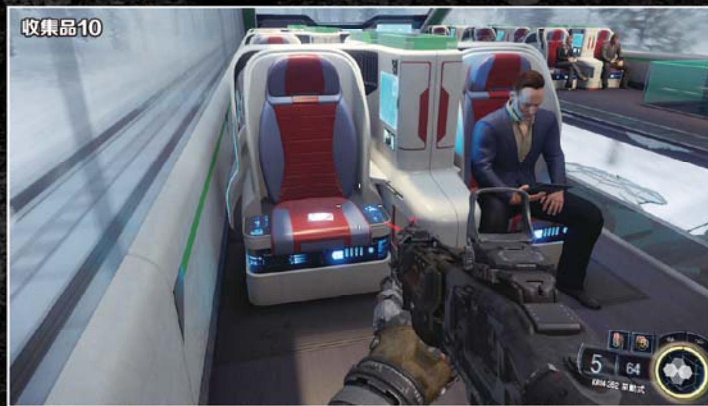










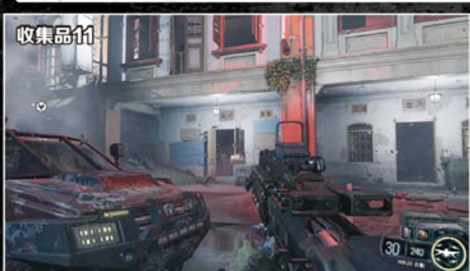


■黑暗之中

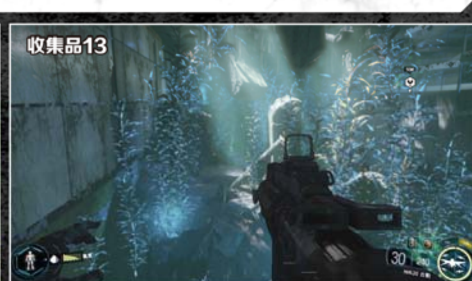
任务开始后跟随亨德里克斯前进，直到触发54长生军屠杀平民的剧情后进入第一场战斗，这场战斗的难点在于其中的一名重甲士兵，普通的爆炸物并不能对他起作用，只能利用枪械的快速扫射或是诸如萤火虫群这样的电子核心能力来将其击倒，另外在这场战斗中，按下左键使用附带的小型飞弹发射器也能快速锁定并击杀最多5名敌人。这场战斗结束后先不要急着跟随亨德里克斯往上爬，在攀爬点右侧的图示商店内，在柜台处可以找到**收集品11：坏掉的呼吸器**。往上攀爬的过程中会遇到强风，在警报出现后长按X/□键可以使用钉锚固定从而不被强风吹走。走到最上层后往下走，会进入被水淹没的区域，这时使用钉锚可以避免被大浪冲走。在水淹区域前进到即将在目标建筑处着陆时，先不要往前走，在图示位置往建筑的右侧走可以找到**收集品12：香炉**。着陆一边杀敌一边前进，来到一艘油轮上全灭敌人后，调查货柜内的主机将其黑掉，其后与亨德里克斯合作将控制室内的敌人全灭触发剧情。

巨轮撞击的剧情过后，从前方被水淹没的区域往下潜水，但下潜后在来到一段扶手电梯位置时先不要与亨德里克斯一同往下潜，而是在较高水位一路往前走，穿越如收集图所示几块瓦砾的缺口后，在前下方可以找到**收集品13：儿童玩具**。回到地面后，会来到被大量敌人镇守的建筑前，将他们全灭后进入建筑内部，建筑内部分为上下两层，全灭此处的敌人后先不要跟随亨德里克斯上二楼，在一楼尽头的房间内可以找到**收集品14：军阀头盔**。在走到二层后会出现大批的盾牌兵，硬碰硬并没有什么好结果，合理利用萤火虫群或是烟雾等电子核心能力可以轻松通过。

遇见凯恩的剧情过后，一路前行会来到一栋遍布机器人的大楼前，来到这栋大楼时先不要急着进入与其交战，从大楼一侧的楼梯走到顶层的三楼，但是先不要进入大楼，而是反向跳回来路时的大楼，这时再前行一小段，在一个柜子上可以找到**收集品15：福狗雕像**。取得收集后进入遍布机器人的大楼，全灭其中的机器人后调查目标的终端机即可。随后继续前进，与亨德里克斯使用滑索滑到下方后会展开新一轮的战斗，这里建议使用左侧的滑索，这一边的滑索会来到一个房顶，这里居高临下，只要将敌人逐一击破即可，就算是后半段出现的重甲兵也能轻松通过。战斗结束后与二人一同进入建筑内部，在亨德里克斯踢开红色的钢根后，进入这个门口往上走过两小段楼梯，这时不要急着继续往目标点前进，在左侧位置可以找到**收集品16：疗程记录**，取得后继续朝目标点走上一段楼梯，在门内杀死几名敌兵触发剧情后本关结束。











■利用这条楼梯反向跳到如图示一侧的建筑，在建筑内可以找到收集品。

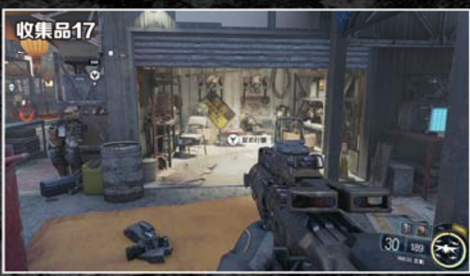


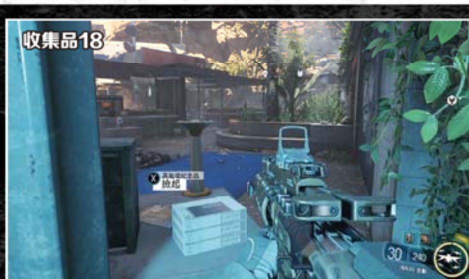
■挑衅

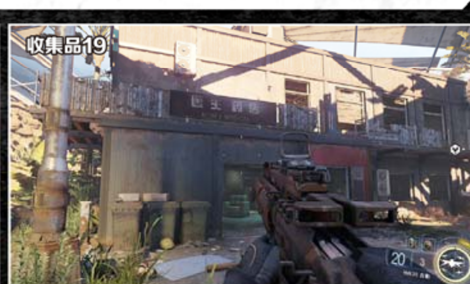
在剧情过后随即就会进入战斗，在这个市场街的场景中最大的难点就是会出现重甲兵，用相关的电子核心能力将他瘫痪后再作攻击会比较好。这个市场街中可以找到2个收集，第一个位于市场街右侧的一个修理厂模样的房间，在这里可以找到**收集品17：匪帮的炫饰**，另一个**收集品18：擎天树纪念品**位于通往前方的楼梯正对的角落处，并不难发现。一路杀至第二个市场街，这里的敌人主要为机器人+炮塔，另外还有一个重甲兵，将炮塔击破后再将这些单兵逐一击破即可。在这第二个市场街中，在中央炮塔所在的位置旁边，有如收集图所示写着“医生药店”的店铺，在这个店铺的二楼可以找到**收集品19：奴隶项圈**。

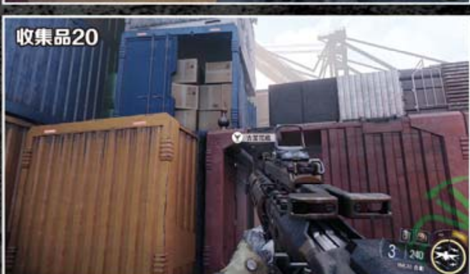
离开市场街来到前方的大片货柜群时，会遭遇货柜坍塌，这时玩家可以选择从左侧或是右侧前进，其实怎么选择都没有区别，因为最终都会在前方的一块空地汇合，在这个汇合位置需要对付大量的无人机以及一名重甲兵，将他们全灭后便可以从机器人打开的门离开，但在离开这个场景前，在围绕这片空地的货柜中，在其中一个蓝色的货柜前可以找到**收集品20：古董花瓶**。从打开的门离开货柜群区域后，迎面而来的就是大量的机器人，其中还有一个大型机器人，如果手上有携带燃烧的能力，可以快速地将这些机器人清理掉，全灭室外的机器人后，进入前方建筑会在一层遇到又一名重甲兵，而且二层还有大量的重火力无人机坦克，建议先在一楼将重甲兵干掉，然后再慢慢将二层的坦克击破再作前进。离开这个建筑沿着斜坡往上继续走，来到一个有不少展示橱窗的位置，在靠近中央位置的橱窗中可以找到**收集品21：矿物**。随后一路前进，走到顶层时会来到一间被两门炮塔镇守的房间，使用EMP手雷将它们瘫痪并打开门锁进入即可触发剧情。

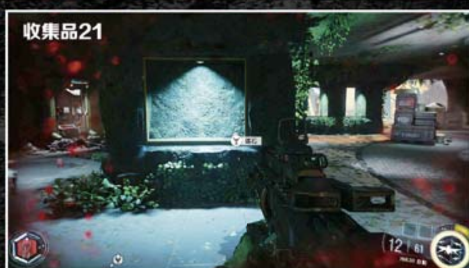
剧情过后，在亨德里克斯进行数据下载的过程中，玩家需要在房间内抵御从四面八方来袭的敌人，建议站在二楼的位置防守，这里不但视野开阔，而且掩体也比较合理，不容易置身危险之中。数据下载完成后，从床边使用吊索触发剧情会进入下一个阶段，这里的目的就是一直在柱状建筑之间移动，并最终到达目标地点，这里的路线并不惟一，但最终都会来到其中一栋柱状建筑，来到这座柱状建筑后，留意剧情中下一座需要用滑索到达的建筑会被敌人引燃，这时先不要急着往引燃的建筑滑索移动，沿本建筑的楼梯走到下方，在一个箱子上可以找到**收集品22：弹壳项链**。滑索至点燃的柱状建筑后，调查中央的电梯触发剧情，落水后一路往前游，按提示登上战艇后需要扮演机枪手掩护战艇的撤离，成功撤离后本关也宣告结束。

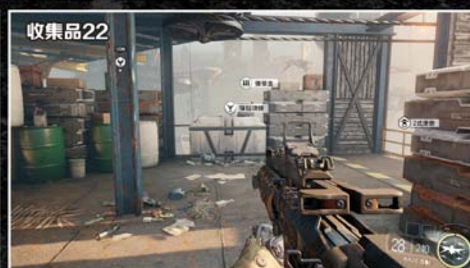












■震源

任务开始后，沿着斜坡往下走，但先不要急着触发与敌人的战斗，在即将走下斜坡时可以在右侧看到一个黄色的帐篷，在帐篷内可以找到**收集品23：敌方数据板**。在进入设施前的战斗初段并没有什么难度，关键在于在即将进入设施时，场景中的ASP机甲会被启动，这种ASP机甲的强大之处在于它除了有足以秒杀玩家的火箭弹外，身上还附带了一个防御核心，这个防御核心不但使枪械射击无法造成伤害，而且火箭筒等爆炸物也会被弹开。正确的打法为用枪械射击其下方的核心，在核心进入短时间的瘫痪后，再使用火箭筒、手榴弹等重火力爆炸物进行攻击，如此循环几次就能将其击倒。

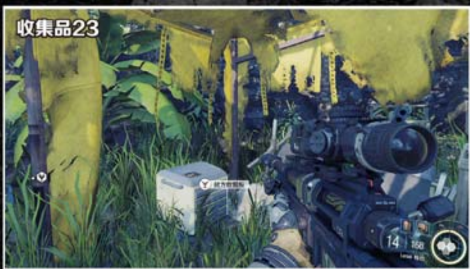
全灭敌人后进入设施内部，这时先往左侧走到尽头，可以找到**收集品24：污染检测组件**，在接下来的流程中，玩家需要跟随亨德里克斯沿着环形结构的建筑走到最底层的核心，来到最底层后会触发与大批机器人的战斗，战斗过后不要急着离开场景，在这个最底层有一间屋子，在里面的地上可以找到**收集品25：营销材料**。在亨德里克斯掀开核心的铁板后，按十字键↑键打开增强视野的能力，沿着结构一层一层往下跳，然后会进入一个带有蓝色鹰标的小房间之中，在离开这个房间的门打开后，往左侧看并进入另一个房间内，在地上可以找到**收集品：26：生化防护罐**。

继续前进到下一个场景时，原本地上的机器人都会诈尸复活，这些机器人只会通过近战攻击玩家，但成群蜂拥而至仍然会有较大威胁，需要与他们保持距离并快速处理掉。入侵面板触发玩家发现DNI人体实验的剧情后，先不要离开这个房间，在右侧的桌子上可以找到**收集品27：电子墨水白板**。在离开房间后，光学器具与核心系统会失效，只能通过强化视野功能继续前进，随后亨德里克斯会与玩家分开，这时玩家继续前进会进入一个被水半淹的实验室，这时水中会出现大量的机器人，与先前一样，这些机器人站起来后会疯狂地奔向玩家，建议玩家一开始进入这个水淹场景后就直接奔向正前方，让这些机器人都从这个惟一的入口靠近，这样就能一夫当关轻松通过，全灭这些机器人后，通往前方的门会随之打开，然后电子元件与核心能力也会恢复正常，此时进入右侧的房间内，在一个屏幕的下方可以找到**收集品28：DNI植入物原型**。接下来就是进入有大量机器人等候的廊道之时了，这里仍然推荐一口气跑到终点，然后再扭头将机器人逐一消灭，这样要比在窄道上与他们纠缠来得要简单。

搭乘电梯找到迪亚兹的踪影后，会进入

一段攻坚战，玩家的目标是破坏迪亚兹所在的圆槽，正确的打法为在消灭机器人的同时，当冷却棒竖起来后，用枪械破坏冷却棒上的核心，这样会使圆槽露出弱点，这时跑到圆槽的弱点所在位置会自动触发破坏圆槽的剧情，如此重复两次之后，在第三根冷却棒出现前，敌人会转头攻击位于上方的亨德里克斯，因此玩家要在保证自己生存的同时，为亨德里克斯击落试图自爆破坏玻璃的机器人，最终在完成三次的攻击后，圆槽就会被彻底破坏。

最后的流程就是一大段的逃跑，只要一边击杀敌人一边跟随亨德里克斯前进即可，在为亨德里克斯争取时间后打开铁门，场景会被水彻底淹没，但只要跟随队友前进就没有问题，最后往上游的流程需要躲避周围的水雷，但移动路线都有明确的目标标记，因此只要稍加注意即可。

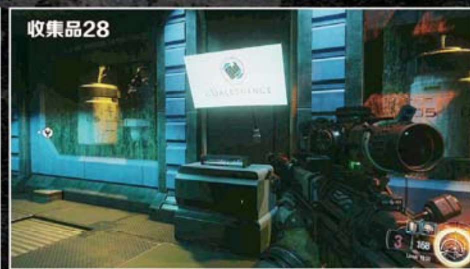

收集品23


收集品24


收集品25


收集品26


收集品27


收集品28

■复仇

在进入一片狼藉的战场后，先不要急着前进，扭头走到左后方的小巷子里，在里面可以找到**收集品 29：受损的斗篷**。一路跟随亨德里克斯前进，在屋子内干掉三名敌人，随后会有跳下房子触发战斗的剧情，在这个跳下的位置旁边有一辆装载机枪塔的卡车，利用这门机枪可以轻松完成这场战斗。继续前进会进入一家肉店，注意在这里不要站起来，跟随亨德里克斯从货架后面走过并从门口离开就能避免不必要的战斗。

前行触发与泰勒通话的剧情后，紧接着的流程玩家有两种不同的选择，玩家既可以开枪进行热战从头杀到尾直到与亨德里克斯会合，也可以通过潜行的方式不触发敌人的警报通过。如果选择的是潜行路线的话，推荐在离开房间后往左侧走，进入左前方的建筑后依次将一楼以及二楼的敌人暗杀，再从二楼使用消声武器把楼下小巷的敌人逐一爆头暗杀，这样就可以在不触发热战的情况下在小巷尽头开门与亨德里克斯会合。

来到屋顶后往下观察，下方是一个寺庙一样的场景，这里同样可以用潜行的方式通过，因此在跳下寺庙前，可以先从屋顶往下射击削减一定数量的敌人，但注意要将敌人爆头，否则敌人就会反应过来而触发警报。从屋顶跳下后建议从最右侧的门口进入，从这个门口进入后，往前走过三个拱门后往右侧看，可以在挂有灯笼装饰的楼梯一旁的草丛中找到**收集品 30：发光的兰花**，随后从这条楼梯走到上层，翻越围墙跳下并开门离开即可。

与亨德里克斯再次会合后，推门来到一个停车场的场景，在这里停车场的上方会出现大量的狙击手，而利用左侧一台带有榴弹炮的卡车可以有效轰杀此处的所有敌人。全灭所有敌人继续前进，会触发 ASP 机甲破墙而出的剧情，同样使用枪械先破坏下方核心，再用高杀伤爆炸武器攻击的方式来对付，如果在这里玩家没有携带高杀伤武器的话，可以在中央的玄武像下方找到火箭筒。摧毁 ASP 后穿越它破坏的墙体进入，这时朝左侧看，可以找到**收集品 31：HCXD 机器人**。

来到安全屋所在地前方会出现大量的敌人，除了大量的杂兵外，还有重甲兵 + 装甲的组合，除此之外大楼的左右两侧高处还隐藏有两门炮台，建议清空场景中央机枪塔卡车附近的敌兵后使用该机枪塔，以强大火力压制敌人。

在安全屋发生爆炸后进入内部，走过几段楼梯后，在火海场景的右侧可以找到**收集品 32：龙之项链**。最后进入目标点提示的走廊，开门触发剧情后结束本关。


收集品29


收集品30


收集品31


收集品32

■兴亡

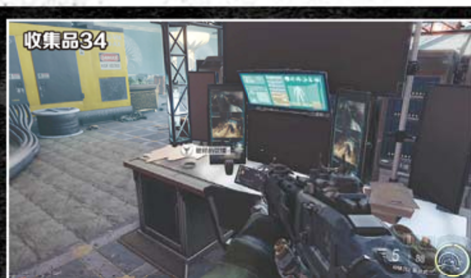
一开始漫步的剧情过后，在打开关押萨利姆博士的房间前，在一旁的桌子上可以找到**收集品 33：尼罗河同盟头盔**，审问博士的剧情过后，基地会受到敌人的攻击，在这里会出现一种新的机器滚球敌人，这些滚球的移动速度较快，且被其撞击会受到伤害，必须在它近身前就将它破坏。全灭基地内的敌人后，先不要与亨德里克斯离开，沿基地内的扶手电梯走到二层，在一排服务器旁边的控制台上可以找到**收集品 34：破碎的玻璃**。

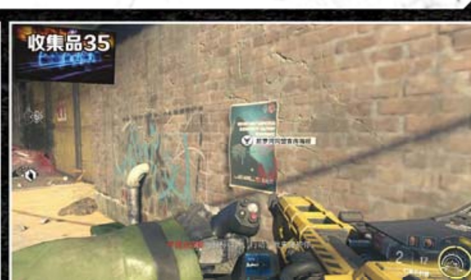
掀开碎石离开基地后，跟随队友登上皮卡后会来到下一个场景，剧情中遭遇敌人后前方会竖起防御墙，在防御墙开门后从左侧的小门走出去，这时在左侧的墙壁上可以找到**收集品 35：尼罗河同盟宣传海报**。接下来玩家的任务，就是使用刚才获得的钉刺发射器，对共计 5 处的弱点进行引爆，引爆的方式很简单，这些弱点会在地图上标出，只要走到弱点的旁边调查，剧情就会自动放置钉刺，玩家只需要按下 RS/R3 键进行引爆即可，但其间仍然要注意来自敌人的攻击。引爆所有弱点后，回到一开始的防御墙后面，从防御墙的梯子走到上方，从一具尸体身上取得引爆器即可触发引爆街道的剧情。

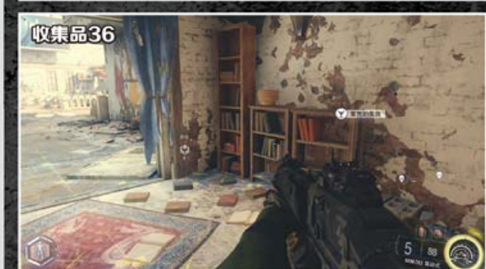
下一个场景是在崩坏的楼道之间的巷战，在这里从右侧走，并走进右侧房屋的下层，这样在通道的尽头处可以找到**收集品 36：军官的佩剑**。在接下来的流程中，建议玩家不要从地面进入广场，而是保持在左侧上层的房屋内移动，此处居高临下，对付广场上的坦克以及敌人也十分安全。

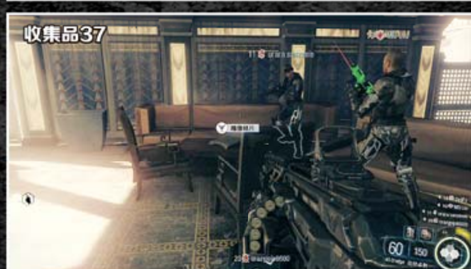
全灭广场的敌人后前行进入前方建筑内，在尽头会发现一架摇摇欲坠的友军飞机，这时先不要急着去调查飞机舱门，在右侧的地面上可以找到**收集品 37：雕像碎片**。调查舱门后，飞机就会在剧情之中坠落，同时触发本关最后一场战斗。这场战斗是一场持久战，不仅有源源不断的步兵加机器人，而且期间还会出现三台 ASP，打法还是以破坏防御核心 + 重火力攻击的套路，不过第二台出现的 ASP 没有防御核心，直接使用重火力攻击即可，如果有升级控制核心劫持能力的话，在这里还可以直接劫持这些 ASP 据为己用。需要注意的是，在战斗结束之前，记得抽时间来到如收集图所示的建筑内，在这个建筑的 2 楼尽头可以找到**收集品 38：蚀刻玻璃瓶**。

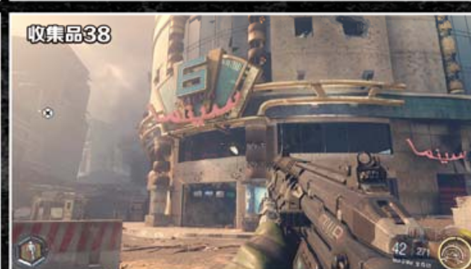

收集品33


收集品34


收集品35


收集品36


收集品37


收集品38

■内心的恶魔

这是节奏十分跳跃的一关，在任务开始后会进入一场与霍尔驾驶的重型机甲的战斗，除了可以使用手上的武器外，场景中还有不少的火箭筒可以使用，但实际上对付这台机甲最简单的方法是使用控制核心的远程劫持能力劫持在空中盘旋的无人机，在控制无人机后利用无人机不断射击机甲，一会儿的功夫就能将这台庞然大物摧毁。

与霍尔的 DNI 进行连接的剧情过后，在黑暗中沿发光的大树前进，在尽头抱起婴儿触发剧情后会空降到二战的巴斯通尼战役中，接下来的大段流程在战斗角度来看并没有什么难度，因为敌人都是普通的步兵，玩家需要做的就是跟随霍尔前进。在恢复操作后，在巴斯通尼战场右侧可以找到一个小型战壕，在里面能发现**收集品 39：德国炮弹壳**，之后跟随霍尔继续前进，在来到一个小斜坡时注意在左侧可以发现如收集图所示的德军机枪塔，这里有**收集品 40：二战无线电台**。

跟随霍尔到达一定位置后，随即白天瞬间会变成黑夜，而且地形也出现分裂，这里的战

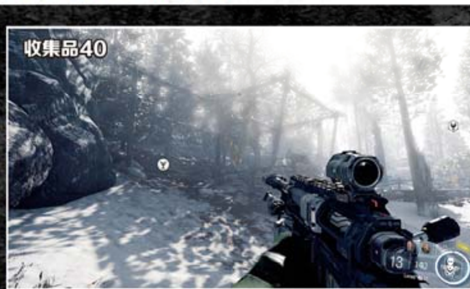
斗同样没有什么难点，只要继续跟随前进即可，在走上一段路后，会遇到名为恐狼的狼群，但只要在其靠近前将他们射杀即可，而在遇到恐狼的位置中央有一个弹药补给箱，在箱子的旁边可以找到**收集品 41：战地望远镜**，接下来一段流程没有什么太大的难点，只要跳过浮空的石块走到尽头便能触发剧情进入下一个场景。

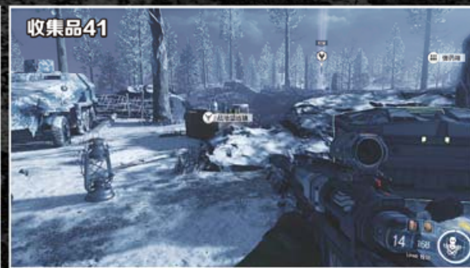
重回白天的二战场景后，在这个场景中可以找到两个收集品，**收集品 42：野外指南针**位于跳下房屋后左侧的另一间屋子的二楼，而继续前行时会看到有三辆布满雪的蓝色装甲车，在装甲车左前方的一间小屋子内可以找到**收集品 43：俄罗斯帽**，取得这两个收集品后继续跟随霍尔的脚步切换另一个场景。

来到新的场景后，迎面而来的是一辆德军的虎式坦克，这辆虎式坦克只可以用重火力摧毁，而场景中央的四方形掩体就有火箭筒供玩家使用。摧毁虎式坦克后先不要急着进入墓地，在右侧被炸毁的房屋中可以找到本关最后一个收集品**收集品 44：瓦格纳唱片**。在进入墓地中的教堂触发剧情后，眼前的虎式坦克会变成 ASP 装甲，相信玩家现在已经对这种敌人的打法很熟悉了，但仍然要注意先将其他步兵清除后再专心对付机甲。

最后一个场景，玩家来到的是一间着火的屋子，而这间屋子中出现的敌人竟然是丧尸，而场景中弹药补给充足，而且丧尸也没有什么威胁，只要坚持生存一段时间，就能触发霍尔请求玩家为她摆脱梦魇的剧情，这时她会浮在半空中，只要玩家将她杀死就能结束本关。











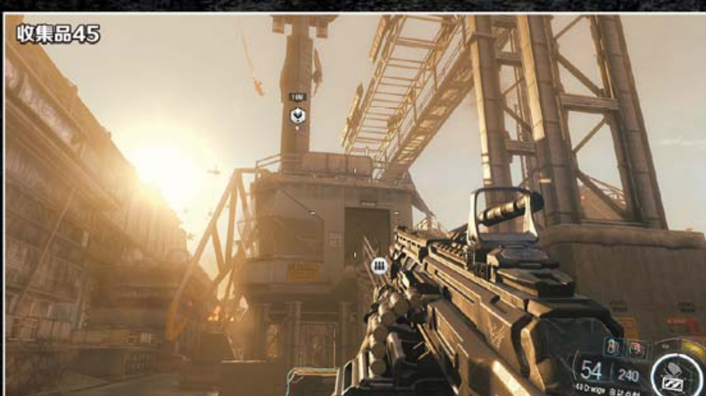


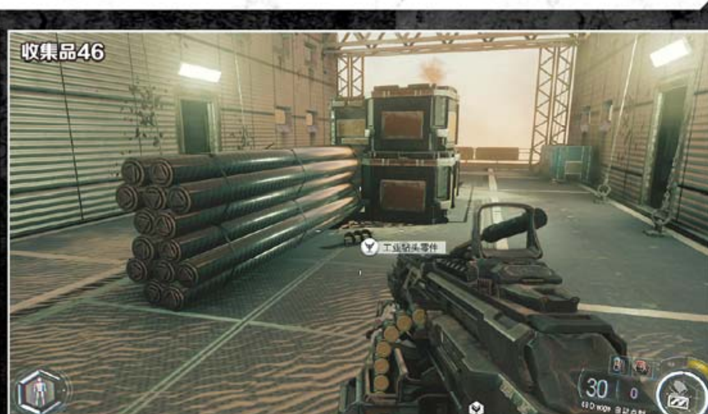
■沙堡

关卡开始后就是一段飞行战，但这段飞行战玩家无需控制飞机的移动，只要将敌机对准在准星内开火，击坠数架敌机后，还需要将敌人在平台上的对空火力摧毁，使用火箭炮连续轰炸即可。接下来玩家有两个降落点可以选择，在两次降落中玩家需要做的就是前往敌人的通讯设备处，掩护凯恩将通讯设备破坏，而两处通讯设备处都各有一个收集品。两个通讯设备中，有一个位于精炼厂的中央，玩家需要登上设施的顶部才能找到通讯设备，而**收集品 45：明信片**就在如收集图所示这个通讯设备下层的控制室内，另一个收集则位于另一个通讯设备所在的降落点附近，在降落后往左侧走，在通道的地上就能找到**收集品 46：工业钻头零件**。

掩护凯恩关闭所有两个通讯设备后重新登上战斗机转移到下一个降落点，前进并触发玩家溺水的剧情后与凯恩继续前进，这时会遭遇大群机器人的袭击，击倒第一批机器人后在入口位置重新进入水中，并与机器人进行一段水下战斗后重新回到水面即可触发登上战斗机掩护卡利尔的剧情。掩护卡利尔的流程一开始与关卡初段的飞行战差不多，击倒几架飞机后重新回到手动操作，这时卡利尔的部队会显示为绿色的三角形，而敌人则以红色圆圈标记，利用战斗机强大的火力将敌人全部扫清即可。

触发隔离麦雷蒂的剧情后，前往降落点重新回到平台，一路杀敌潜行到达这个平台的边缘时，会自动触发跳跃进入下层平台的剧情，随后继续沿惟一的路线追击麦雷蒂，在触发剧情后麦雷蒂会出现在玩家的视野中。在这个场景中，麦雷蒂会在远处手持狙击枪捕捉玩家，同时四面八方都会有敌人来袭，在这里玩家不能贸然走到中央，否则很容易就被麦雷蒂一枪秒杀。正确的打法是在清空场景中的杂兵后，走到中央利用滑铲等动作迅速移动躲避麦雷蒂的射击，然后让左右两侧共计两个发电机过载，这样场景会变得一片黑暗，扫清所有杂兵后直奔麦雷蒂所在位置破门触发剧情，最后的逃跑部分只要一路走到尽头就能轻松过关。





■莲花塔

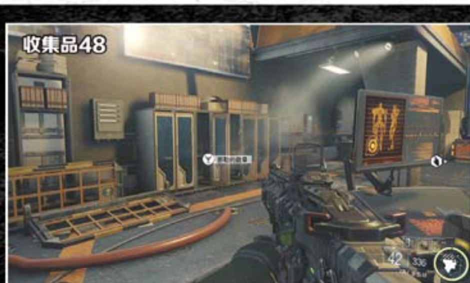
恢复操作后在楼道之中前进，来到尽头开门触发杀死演讲中的哈基姆将军的剧情后，接下来的一大段流程仍然以楼道之中的战斗为主，这段过程的战斗没有什么难度，但仍然要注意手持盾牌的敌人。根据目标提示爬上移动商铺后，会一直往上爬升，在移动商铺停下来后重新进入楼层之中，这时在左侧可以发现如收集图所示的商铺，在商铺的左侧角落可以找到**收集品 47：法蒂玛之手**。随后继续前进，与亨德里克斯进入通风管道后从尽头的通风口跳下进入敌人的战术室，全灭敌人后在调查控制台触发剧情之前，在左侧的柜子里可以找到**收集品 48：泰勒的徽章**。

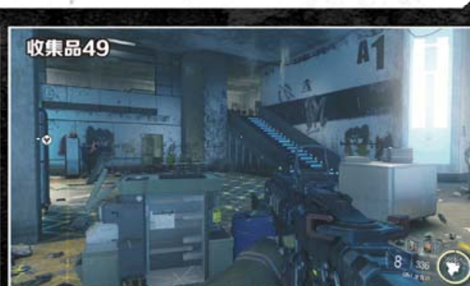
调查控制台触发剧情后，从左侧敌人爆破的墙体离开，摧毁大批机器人并得到埃及士兵的支援后，进入前方的流动售货车继续爬升，但上升期间会因爆炸而停下，从天窗爬出后会再次遭遇敌人，全灭这一层的敌人后，玩家需要走过一段坍塌的瓦砾爬到更上面的一层楼，在登上上一层后，就会来到如收集图所示的位置，在这里同时会遭遇一台双足机器人，摧毁这台双足机器人后，从右侧这条楼梯走到楼上，在前方的桌子上可以找到**收集品 49：水烟袋**。继续前行会来到一个类似监狱的场景，这里的战斗难度明显增高，上下两层不但有机器人和士兵，而且坦克和炮塔应有尽有，在这个场景二楼的一间小屋是比较可靠的掩体，不妨在这里削减敌人的数量后再往下层的目标地点走。

触发遇见泰勒的场景后，接下来一大段追击的流程中，敌人都以自杀式袭击的机器人为主，一旦被成群靠近，玩家瞬间就会被它们击至倒地，因此要提前将他们摧毁。一路跟随亨德里克斯移动并与他推开尽头的残骸后重新回到户外，随后跟随他以一架飞机作为落脚点跳到另一侧的残垣处，再从这一侧的残垣从斜坡回到跳跃前的对面，这时不要急着朝标记的白色倾斜车厢往上爬，调头往回走到图示的位置可以找到**收集品 50：挂毯**，之后一路前行即可触发玩家昏迷的剧情。从昏迷中醒来后，与亨德里克斯在着火的建筑内前进，在来到一个有不少广告牌的位置时，玩家需要从左侧的小斜坡往上走，这时不要走得太快，注意在图示位置左前方的角落处可以找到**收集品 51：装饰灯**，随后一路前进就能触发与泰勒驾驶的飞行母舰的战斗，在剧情过后恢复操作时，马上右转来到旁边的废墟中，这里有**收集品 52：融化的零件**。

这场与飞行母舰的战斗中，玩家需要做的就是破坏母舰一共四个的推进器，但仅凭玩家手上的武器对付起来略显乏力，在战斗发生后凯恩会在场景中升起数个武器补给平台，在这些平台中玩家可以找到火箭筒以及加特林机关枪等重火力武器，让战斗更加轻松。飞行母舰除了普通的机枪射击外，一定时间间隔内还会朝玩家发射高伤害的导弹，注意其发射的声效提示提前躲避即可，如果玩家拖得太久，飞行母舰还会放出自爆滚球以及坦克围攻玩家，因此玩家最好速战速决。


收集品47


收集品48


收集品49


收集品50


收集品51


收集品52

■生命

关卡开始后，先不要与前方的机器人交战，在后方如收集图所示的位置可以找到**收集品 53：民用宣传海报**。在进入停车场前会与大量机器人进行战斗，在这里利用右侧的机枪塔可以轻松碾压通过。进入停车场后没有太大的难点，跟随凯恩慢慢推进就没有什么问题。

离开停车场后，来到科尔利森大楼广场前是本关战斗最大的难点，这里各种大型机甲都会出现，而且这里的所有机甲均无法使用电子核心劫持，因此老老实实在掩体后将它们慢慢摧毁吧。

进入大楼内部后，玩家随即还要迎战两台机甲，但相比起广场前的战斗就显得没有什么难度了，与凯恩进入终端控制室后，不要急着调查破损的终端机，在左侧的桌子上可以找到**收集品 54：原型零件**。调查终端机后触发凯恩进入毒气室的剧情后，继续前行会触发遇见亨德里克斯的剧情，剧情过后就会进入本关的意识流部分。

接下来的一大段意识流部分中，实际上是以剧情作为重心，玩家控制的部分大同小异，只需要跟随目标指示从头走到尾，并将场景末尾的心脏点燃，如此重复三次即可，而战斗也没有太多需要注意的地方，因为都是以步兵战斗为主，因此没有什么难度，值得一提的是场景中有大量的爆炸物可以射击，合理利用可以迅速杀敌。按照顺序，玩家分别会进入雪地区域、黄土区域以及河谷地区，注意在黄土区域前进时，在必经之路上会看到一个建筑棚架，这个棚架旁边有一间破烂的房屋，借助房屋的阳台利用三角跳跃来到房顶可以找到**收集品 55：闪电熔岩**。

燃烧所有三颗心脏后，玩家的意识会重新回到现实中，这时泰勒会为玩家挡住黑影，随后玩家的界面会因终端机的净化而出现异常，这时沿惟一的门往外走，在必经之路前方的桌子上可以找到最后一个收集**收集品 56：乌鸦的羽毛**，最后一路走到建筑的大门，调查面板开门后就能结束游戏。




收集品53


收集品54


收集品55-1

■从这个位置的石头借助阳台进行三角跳可以到达房顶处。


收集品55-2

■登上房顶后在角落就能找到这个收集。


收集品56

成就／奖杯列表

本作的全成就/白金难度是系列史上最高的一作，甚至可以说是有点不近人情的难，单从成就/奖杯列表中可能难以看出本作的困难，因为难点都集中在成就/奖杯"个人装饰师"之上，这个成就要求玩家取得所有的勋章装饰品，而这些装饰品的解锁条件本来就十分变态，全功勋、最高的真实难度通关已经算是比较简单的要求，还有诸如老兵难度不读档通过所有任务，全战役挑战完成（战役模式全挑战其中有一项为真实难度过战斗模拟 16 波，各位可以试试到底有多变态）。这意味着仅仅战役模式就要耗费大量的精力，而网战满级以及两个考验玩家水平的成就/奖杯也需要花费不少的时间，反倒是本作本篇的丧尸模式并不需要达成主任务（彩蛋），只需要完成其中的一些步骤即可，因此丧尸模式的成就/奖杯还是相对简单的。综上所述，本作的全成就/白金不仅考验玩家的水平，另外还要花费大量的时间，相信短期内能完美本作的玩家屈指可数。

名称	属性/点数	解锁条件
白金	白金/-	取得其他所有奖杯
否决	银/20G	以困难以上难度完成"黑色行动"
第二次机会	银/20G	以困难以上难度完成"新世界"
浪潮汹涌	银/20G	以困难以上难度完成"黑暗之中"
野兽之腹	银/20G	以困难以上难度完成"挑衅"
深入深渊	银/20G	以困难以上难度完成"震源"
血债血偿	银/20G	以困难以上难度完成"复仇"
敌我之间	银/20G	以困难以上难度完成"兴亡"
理解疯狂	银/20G	以困难以上难度完成"内心的恶魔"
铁人三项	银/20G	以困难以上难度完成"沙堡"
奇妙的200个故事	银/20G	以困难以上难度完成"莲花塔"
故事的另一部分	铜/20G	以任意难度完成战役模式
周而复始	银/50G	以困难以上难度完成战役模式
难以置信	银/50G	以真实难度完成战役模式
站住别动	铜/20G	杀死6个受到致盲蜂群或是萤火虫蜂群影响的敌人
重装滚轮	铜/10G	在一次不可阻挡之力中杀死5名敌人
尖锐利爪	铜/20G	在战役中，驾驶一台"利爪"无人机杀死20名敌人
收割机	铜/20G	在战役中，于3秒内杀死10名敌人
人形百科	铜/10G	在任意任务中找到所有收集品
监护人	银/20G	找到战役中所有收集品

名称	属性/点数	解锁条件
枪械游戏	铜/20G	在战役中，使用5种不同的枪械在30秒内杀死5名敌人
个人装饰师	金/90G	获得所有装饰品
伪装得不错	铜/10G	在战役中，解锁任意武器的所有迷彩
最强火力	铜/10G	控制一台ASP
百步穿杨	铜/10G	在战役中，在100米之外杀死5名敌人
无处可藏	铜/10G	在战役中，透过掩体杀死1名敌人
嘿！呀！哈！	铜/10G	使用近战核心的近战连续技杀死3名敌人
惯性冲刺	铜/10G	在战役中，在墙壁上奔跑250米
真枪实弹	铜/10G	在模拟训练中获得金牌评价
化敌为友	铜/10G	使用一台敌人的机器人杀死10名敌人
投掷高射炮	铜/10G	使用一颗半空中爆炸的手雷摧毁3台"利爪"无人机
潜能解锁	铜/10G	完全升级一个电子核心
锁住，放好，再来一点儿	铜/10G	在战役中，解锁任意武器的所有配件
长眠不醒	铜/10G	在战役中，3秒内杀死5个被击晕的敌人
黑暗中的银色背影	铜/10G	入侵数据并进入死亡行动街机模式2：赛博复仇
终结的开始	银/60G	在Shadow of Evil中，完成所有的仪式
阴影之中	铜/25G	在Shadow of Evil中，在一场游戏中发现影子人5次
我还有泡泡糖	铜/25G	在Shadow of Evil中，购买并咀嚼每种类型的泡泡糖
抱歉，我们挂了	铜/25G	在Shadow of Evil中，在一场游戏中于商店内杀死10只僵尸
全数击倒	铜/25G	在Shadow of Evil中，利用一次火箭盾牌冲击杀死10只僵尸
完成合作模式	铜/25G	在Shadow of Evil中，在一场游戏中于所有地区召唤人民卫士
蜘蛛和苍蝇	铜/25G	在Shadow of Evil中，杀死10只被寡妇葡萄酒定身的僵尸
玛格瓦派对	铜/25G	在Shadow of Evil中，在一回合内杀死2个玛格瓦
寄生虫探测	铜/25G	在Shadow of Evil中，在列车上杀死5只寄生虫
欢迎加入俱乐部	铜/20G	在网战模式中升到10级
久经沙场	铜/20G	在网战模式中升到55级
战术专家	铜/20G	在一场比赛中获得5枚专家能力相关的勋章
致命专家	铜/20G	使用任意专家武器获得1枚需要快速击杀3个以上敌人的专家勋章

在日式恐怖游戏萧条的当下，《夜游》的出现宛如是一道曙光，让热爱恐怖游戏的玩家们又看到了新的希望。尽管本作流程很短，可能会让玩家觉得与其高昂的售价不等值，但无可否认的是本作确实在恐怖气氛上塑造得相当到位。就是冲着这一点，也是值得一玩得。

文 八重樱　美编 小瑟



夜游	日本一	动作冒险
PSV 夜回		日版
2015年10月29日	本地1人	对应年龄：15岁以上
售价为：6458日元		

基本操作

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	转动手电筒的方向
L+ 左摇杆	横向移动
R+ 左摇杆	快跑
△	调出使用道具（调出后按 L/R 切换道具）
□	使用道具
○	拾取道具
SELECT	关闭 / 打开手电筒
START	查看地图

体力：当按住 R+ 左摇杆快跑时，屏幕下方就会出现一道横线，这就是小女孩的体力。如果周围没有妖怪，快跑时体力下降得比较缓慢，但周围有妖怪时快跑，体力就会飞速下降。当体力没有时小女孩就只能变回走路的状态了。在这条横线的正中间有一个圆点，代表小女孩的心跳。周围有妖怪时，圆点会变成红色。

掩体：被妖怪们夹击或是追击时，适当利用掩体躲避不失为一个好办法。本作的掩体很多，比如灌木、看板、集装箱等。本作还有一个对应使用掩体数量的奖杯。

地藏存档点：玩家可以利用地藏进行存档，每次存档都需要 10 日元钱，一般在存档点周围或是自动贩售机处都可以捡到。存档点有两个作用，调查存档点时就会询问是否要支付 10 元钱来存档，无论是选择存还是不存，接下来都会询问是否要移动至其他存档点，相当于瞬移。要注意的是，地藏存档点的保存只相当于是 check point，小女孩死亡后会从上一个存过档的地藏处复活（但进度保存，比如已经捡到的收集品，无需再次取得），但如果玩家退出游戏的话，该进度是不会被保存的。所以如果要退出游戏，必须先打开地图，然后按□键回家，在卧室进行保存才可以。

流程攻略

所有的收集要素都可放到通关后再进行收集。

序章

教学模式，根据文字提示完成相应的操作即可。之后会回到家中，和姐姐对话时无论选择哪个都是 OK 的。

第一章

可以自由行动后，出家门往东走。

打开地图，在右上方可以看到一处地方标有“あきち”的字样，向这个方向移动即可。

路上很多地方都被栅栏拦起来了，所以不必担心走错路。沿途会有怨灵挡路，不过威胁并不算大，绕开它就行。

来到空旷的草地触发剧情，被姐姐藏到了一个灌木后面，再出来时姐姐就不见了。

离开空地时会捡到手电筒，紧接着旁边就会出现妖怪。向反方向移动，抵达拐弯路时另一面也来了一个怨灵。

快速藏身至灌木中，等待两只妖怪走远后再出来。

接下来的目的地是家，沿途遇到单独的妖怪，都可以靠着绕行来避开，2 个以上的话最好找个掩体躲起来，等它们离去后再前进。

返回家中，姐姐并没有回来，本章结束。



收集





●在家左上方的小路上可以捡到【らくがきのメモ】

© 2015 Nippon Ichi Software, Inc.



●家右侧的公园内，沙坑中可以捡到【スコップ】，这个道具可以挖开小沙丘，获取埋在其中的收集品。



●公园右边的角落还可以捡到【パズルのかけら 3】。公园中有个妖怪，保险起见的话可以先在公园马路对面的地藏处存档。

第二章

先在桌子处存档，然后离开房间。

往地图上**がっこう**（学校）的方向移动，沿途会数次看到类似于 PORO 的狗狗的踪影。

来到学校门口，发现大门被锁住了无法进入。

返回大马路，往地图的右上方走一段距离会看到一个地藏，存个档后从旁边的台阶上去前往**プ－ル**（游泳池）。

在台阶的尽头会出现 3 个眼球怪，将其中一两个引诱下台阶才好通过。

继续往前走有个地藏存档点。

在地藏的左下角的铁丝网处有一丛灌木，调查后会进入学校。

直走到校舍门口时会听到下课铃声（跑调 Ver.）。路上出现的塑料袋和书包怪都是无害的。

继续直走，在操场的地藏处存个档。

继续往前走，会触发剧情，小女孩被笑面犬追赶躲藏到了灌木中，待笑面犬离去后，返回姐姐遗落的鞋子处，笑面犬再度出现将鞋子叼走。

前往地图上**ごみすてば**（垃圾场）的地方，在石膏像群里面可以捡到【**ニワトリごやのカギ**】。但要注意这片区域有 2 个妖怪，注意不要跑动，普通走路状态它们不会追上来。如果死亡后再走操场前的那条路就会出现笑面犬，只有对它丢石块才能将其赶走，否则就必死。石块不够的话在操场上可以捡到。

前往地图上的**にわとりごや**（鸡舍），使用“**ニワトリごやのカギ**”开门进入，捡到【**プ－ルのカギ**】。

之后就可以前往泳池开门了（路上还会出现笑面犬）。

进入泳池后，调查泳池右下角的排水管，放空水池内的水。

下到泳池中，调查第二个排水口，可入手【**ぬれたほね**】。

离开泳池，前往鸡舍前方的**しょうきゃくろ**（燃烧炉）。

将“**ぬれたほね**”放置在燃烧炉入口处的桌子上，剧情后捡起鞋子，本章结束。



收集



●挖掘家的院落里小狗房子旁边的沙丘，可入手【ほねのかたちのガム】。



●调查家门口的邮箱，可入手【ひみつのてがみ】。



●如果已经在上一章捡到了“らくがきのメモ”，那么前往家右侧的公园，会看到一颗持续跳动的球，在球的旁边能捡到【くすんだめだま】。立刻返回公园门口，会发现入口处有个达摩背对着自己。走到它背后出现感叹号时立刻按○键会提示让玩家在正确的位置放入眼睛（选第一个），成功的话达摩就会留下【かためのだるま】离去。未能成功放入眼睛的话，达摩就会一直追着小女孩跑，需要逃出公园才能躲掉。失败的话建议直接让达摩杀掉小女孩读档重来。



■投信邮箱所在位置

●在东北方的空地（姐姐消失的地方）的左下有个邮筒，调查后可放入“ひみつのてがみ”，返回自家，在家门口的邮筒可以获得【ふこうのてがみ】。这个是随机事件，没拿到的话就再去东北方的邮筒寄信。

TIPS 小孩子怨灵只要不背对它就不会触发其攻击。




●从家出来后往右走绕到家后面，直走可进入家左侧被树木包围的空地，地面上可拾到【おりづる】。




●在家右上方有个神社，先调查一下神社，然后往右走会看到一条写着“止まれ”的路（路口有个妖怪）。沿着这条路走下去，靠右手边的一盏路灯下会看到护栏往里凹了一块。调查此处（没有叹号提示）会获得一个鬼火，然后从左下绕行回神社获得【べっこうあめ】。不要原路回去，那样鬼火会消失的。




●挖掘东北空地（姐姐消失的地方）的沙丘，可获得【こくばんけし】。




●调查东北空地的垃圾桶，可获得【かわったビン】。




●东北空地往右走，会捡到【じんこつ】（这个收集品是无头马掉落的，建议在第二章就去右上角隧道方向，在东北空地下方那条路上往左走时无头马就会出现，之后前往目的地就能捡到收集品。以后再来的话无头马未必会出现，收集品随机掉落）。




●捡到“じんこつ”后继续往右走，一直走会进入隧道，在隧道中会有感叹号提示，获得【おもちゃのほね】。




●在东北空地左下方有个三角地带（地图上），这里有个小小的祠堂，祠堂后面可以捡到【にほんにんぎょう】。




●自家西南方向的停车场，地面上可捡到【ナップサック】。




●自家西南方停车场的垃圾箱中获得【すいがら】，这个垃圾桶是个随机出现的妖怪，如果找不到它的话就下章再来。



●调查游泳池的北侧的看板可获得【ぬけみちのメモ】。



●在学校操场的秋千处可捡到【あかいクレヨンのメモ】。



●在学校操场的右下角可以捡到【まっかなテストようし】。



●学校垃圾场左下角的石膏像后面捡到【わるぐちのメモ】。



●学校泳池的左上角捡到【パズルのかけら 1】(放掉水后)。



●学校泳池的第二个排水口前面捡到【ずたずたのみずぎ】(放掉水后)。



●学校燃烧炉入口处的灌木丛中可捡到【カスタネット】。



●挖掘学校燃烧炉处的沙丘后获得【うわばき】。



●进入学校燃烧炉的平地，在入口的左侧可获得【リコーダー】。

第三章

离开家后前往地图左上角的**たんぼ**(田地)。路上会遇到一个顶着警示灯脑袋的妖怪，这个妖怪会跟随小女孩很久，除非快跑才能将其甩掉。

等待列车经过时对面会出现一个白色女鬼，暂时无威胁。

田地边有地藏存档点，旁边地面上有个大嘴怪，别踩上去……

往前走会看到一座断桥，需要寻找木板才能通过。

往西走，路过神社附近时会触发女鬼进入神社的剧情，不过神社中除了 10 元钱外并没有其他东西。

继续往西，在空旷的场地一角入手【やわらかいきのいた】(木板)。

返回断桥处，用木板修复断桥，过桥后自动入手【ちぎれたネックレス】和【くろずんだメモ】。

一段颇为精神污染的剧情后女鬼就会出现。女鬼出现的地方有【どろまみれのカギ】，但需要绕行才能捡到。

女鬼有3种攻击模式：

1. 紧跟在玩家身后，突然低下头去发出惨叫的同时头发会变成尖刺，看到女鬼低头后赶紧快跑躲开。

2. 突然瞬移至玩家面前直接就是一口，这个非常难躲避，看到女鬼身影突然消失时就要准备按回避了。

3. 吐口水，很好躲。

简单来说，与女鬼周旋的要点在于：不要跑。因为需要留体力才能躲避第一种攻击模式，并且跑动的话很容易诱发女鬼瞬移至面前。先沿着田地的四方边与之周旋，同时捡到道具【どろまみれのカギ】，然后再往右上方走，开门就算胜利。

在地藏处存个档，接下来是与女鬼的第二次周旋。

女鬼的攻击方式还是那些，但此处是山路，不小心走入死路就只能坐以待毙了。

第一个岔路口走上面的小道，第二个岔路口走左边，看到铁栅栏后下山，下面的平台会看到女鬼的尸体。可以行动时快速移动到尸体旁，按○键可开启道具栏，选择【ちぎれたネックレス】，剧情后本章结束(山路上有几个收集品，建议等到第四章时再来收集，没必要此时与女鬼浪费时间)。

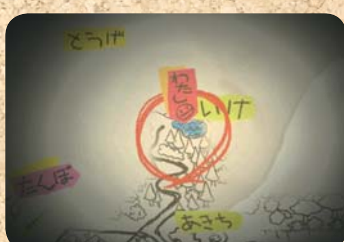
收集




●在地图上泳池旁边标有“あきち”的地方有一台收音机，这个区域可以捡到【なにかのぶひん1】。




●前往地图上标有“いけ”的地方，路上会有一只巨大的长毛多脚妖怪挡路，在它身下可以捡到【パズルのかけら8】。

●穿过长毛多脚妖怪，在有吊死鬼移动的区域内可以捡到【ちぎれたロ－プ】。




●继续往山上走，在悬崖处有个巨大水母怪，悬崖边能捡到【なにかのぶひん3】。




●还是在上述场地内，悬崖的另一端可以捡到【なにかのミイラ】。




●田地断桥的左侧，有水鬼的角落可以捡到【かびたパン】。




●拿到上一个收集后，继续往左走，在一块田地的右侧可以捡到【ぬれたすなどけい】和【パズルのかけら9】。




●使用“どろまみれのカギ”开启铁门后，在地藏的旁边可以捡到【しけったメモ】。

第四章

本章开始后，右下方被铁轨拦住的地方就可以进入了，目标是しょうてんがい（商店街）。

接下来基本就是把商店街走一圈，收集一下物品，右下方的こうじょう（工厂）暂时进不去，前往商店街右上方的**はやし**。

通往**はやし**的那条横着的路上会有两个长毛多脚怪左右夹击，要利用中间的灌木来躲避。待妖怪离开后继续往右走。

来到门前可以捡到【**つちがつまったカギ**】，使用它开门进入。

这片区域有很多假地藏（调查后头会掉，无法存档），不过对玩家并没有太大影响。

比较有威胁的是这片区域内充斥着颜面岩这种妖怪，这种妖怪一旦被手电筒的光线照到就会穷追猛打，基本无法逃脱。但如果关掉手电筒，某些地方又有其他妖怪存在，玩家可以转动右摇杆来控制光线避免照到颜面岩，再小心前进。

在岔路口先往左走，左上方的墓碑处可以捡到 10 支火把。

返回岔路口，走右边。颜面岩挡住的地方，往一旁丢火把可以将它们吸引开。



进入寺院。岔路口往右走是一些收集，往左走会看到地藏存档点。

上台阶后前往左下方的墓地，中央墓碑可以捡到火把。

继续往左上方前进，朝挡路的颜面岩丢火把引开它们后，前方有地藏存档点。

登上铁道后四周会出现大量眼球怪，这里需要积攒满体力后一口气冲过去。

如果一直沿着铁道往下走就会来到山道的后门，使用之前那把钥匙就可开门出去。但我们的目的地是铁道中间的岔路。

在狗狗叫声的指引下走进岔路，走到尽头会触发剧情。数次调查 PORO 的身躯，小女孩只能接受爱犬已逝的事实。

剧情结束后往回走，来到铁道时还有一段剧情，本章结束。

收集





●在曾经与女鬼周旋的山路，第二个岔路口往右上方走，台阶尽头可以捡到【**パズルのかけら 10**】。





●在曾经与女鬼周旋的山路，第二个岔路口往右上方走，平台的花丛旁可以捡到【**ボロボロのシャツ**】。





●在曾经与女鬼周旋的山路，第二个岔路口往左一直走，可以捡到【**なにかのぶひん 2**】。





●在曾经与女鬼周旋的山路，第二个岔路口往左一直走到尽头，悬崖边可以捡到【**はがれたつめ**】。





●商店街神社左侧尽头的树下可捡到【**パズルのかけら 4**】。





●从神社出来后沿着这条路往下走，在写有“**止まれ**”字样的位置上可以捡到【**そろったクツ**】。





●商店街的右上角靠外侧，有一家店铺的 LOGO 写的是“**ワラ**”，在墙角可以捡到【**パズルのかけら 5**】。




●在“ワラ”店的右侧，有一家干洗店，店标是“クリ－ニング”，旁边的路灯下可以捡到【かみひこうき】。




●在地图上写有**はし**字样的上方一点点有一片居民区，右侧是树林，在居民区的小巷子尽头，可以捡到【パズルのかけら 7】。




●桥的上方有一条竖着的死胡同，胡同尽头在两个小孩子怨灵中间夹着【なにかのぶひん 4】。这两个怨灵并不会主动攻击，只要不碰到它们就 OK。




●在商店街右下方，桥的左上方，电线杆所在位置有一个死路的小巷，走进去会有感叹号提示，捡到【きいろクレヨンのメモ】。




●从桥左侧入口附近的楼梯下到河岸边，在出水口处可以捡到【まっくろなけだま】。




●商店街右下方的停车场的自动贩售机旁可以捡到【カップめん】。



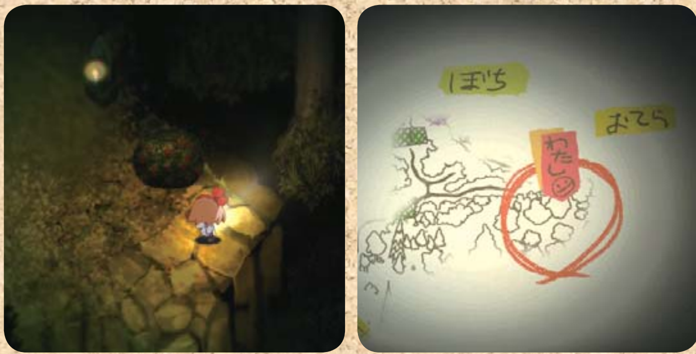

●还是在自动贩售机旁，可以捡到【パズルのかけら 6】。




●停车场右侧的道路，往上走，在一个空调下面可以捡到【つかいすてカメラ】。




●进入**はやし**后，在地藏存档点的左上角，看板的附近可以捡到【むしのしたい】。



●从はやし的地藏存档点往右走，经过两个颜面岩后，在一个假地藏的右下角可以捡到【パズルのかけら 11】。



●在画面会被蜘蛛网覆盖的岔路，挖掘右侧的沙丘可以获得【まるくないビ－だま】。



●寺院入口处两个假地藏的右侧，可以捡到【おれたエンピツ】。



●往寺院右边走，会看到有个地方被很多颜面岩包围起来，丢火把引来它们，在原地可以捡到【トロフィ－】。因为这附近都是颜面岩，所以需要按 SELECT 键关掉手电筒，但关灯后无法看到道具提示，只能在这块地方一边移动一边连打○键搜索。



●拿到上一个收集后，继续往寺院里面走，走到尽头可以捡到【パズルのかけら 13】。



●往寺院岔路的左侧走，上台阶后再往左下方前进，进入墓地。在墓地的右上角可以捡到【パズルのかけら 12】。



●继续往寺院左侧里面走，会来到另一个墓地，在右下角可以捡到【あおいクレヨンのメモ】。



●登上铁道后就在上方，可以捡到【ふるしんぶん】。



●铁道的岔路往上走，在山道靠右边可以捡到【パズルのかけら 14】。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH
攻略透解
夜游

第五章

传送至商店街北侧的地藏处，往右走会在看板前捡到【**みなみのカギ**】(注意身后会出现长发怪，需要横向移动闪避)。

从神社前面那条路绕行进入商店街内，走到大约中间位置时会触发妖怪打翻辟邪用的盐的剧情，同时周围响起电话声。

这之后商店街就被妖怪包围了，操纵小女孩往前跑，然后右转，调查街口处的公用电话亭，会被传送至里世界。

里世界的商店街被一条巨大的蜈蚣妖怪霸占。蜈蚣会突然将头从画面外伸进来砸向小女孩，当听到蜈蚣发出“嘶嘶”的声音时就要赶快向头出现的反方向跑才能躲开。躲避成功后再继续前进即可。保存体力很重要。

前往里世界的神社，剧情后调查神社下方的电话亭就可以回到现实世界了。

接下来需要把商店街4个位置上的辟邪盐恢复原样。

再次返回里世界，此时蜈蚣就不会再干扰小女孩的行动了(但还有其他杂鱼妖怪)。先前往神社北侧的小路，走到尽头可以捡到【**きたのカギ**】。然后前往商店街中央的电话亭，返回现实世界，在电话亭的斜对面就有一处辟邪盐。

返回里世界，移动到商店街北侧停车场的公用电话亭(注意回避长发怪)，返回现实世界后，进入左下方的商店街街道，直走有一处辟邪盐。

不需要再回里世界了，继续顺着这条街道往下走，在妖怪前面有一处辟邪盐。然后在这处盐的右上方，街道右边写有“**クスリ**”字样招牌下面有一扇铁门，用之前拿到的“**きたのカギ**”开门进入，另一侧的铁门可以用“**みなみのカギ**”开启，出来后在妖怪面前是最后一处辟邪盐。要赶在妖怪攻击之前恢复它。如此一来商店街的白色妖怪就都消失了。

前往商店街神社，剧情后本章结束。

收集



●在商店街神社的门口捡到【**まつかなおふだ**】。

第六章

出家门后就会被夜游大人带走，周围一片漆黑，转动身体会出现感叹号，调查后门就会打开，原来小女孩被带到了工厂，并被关在了一个集装箱内。

在遇到下一个地藏存档点前，如果死亡就会回到集装箱中，不会传送回家。

往右上方走，登上前方的铁板平台。

走过铁管时会出现妖怪压断管子的剧情，然后往右直走下去(第一个岔路平台有收集品，第二个岔路走下去有地藏存档点，但如果去保存了的话，接下来战斗死亡后就要从这个地藏处复活，距离战斗点会非常远)。

直走下楼梯后会来到地面的一块空地处。往左下方走会触发与肉球怪的战斗。

这应该是本作中最难的一个环节。肉球怪只会突进攻击，但它的速度很快，如果不能尽快横向移动回避的话就必死。但是小女孩又必须要穿过肉球怪出现的那条小巷才能拿到里面空地上的钥匙，如何避免被肉球怪在小巷内追击是关键。我个人的打法是：开始下楼梯时就紧挨着左边一点点蹭下去，一是为了保留体力，二是避免小孩子怨灵跟上来。进入小巷等到肉球怪出现后转身快跑再左转跑出一小段距离暂时不要动，此时肉球怪就会冲出去。当肉球怪转身看向小女孩时会有个短暂的停歇，此时快速跑进小巷中。而肉球怪就会朝着小女孩刚才所在的位置冲过去。如果顺利的话，肉球怪就会被卡在建筑的那个拐角处不会跟上来，我们就可以安全地捡【**さびたちいさいカギ**】了(钥匙附近还有小孩子怨灵，注意躲避)。

拿到钥匙后肉球怪就消失了。返回铁板平台，往第二个岔路走下去，回到地面。

往东北方向走可以找到一个地藏存档点。往存档点的左侧走下去，会看到一辆旧汽车，靠近汽车时肉球怪会出现，赶紧转身往回跑，躲到灌木中等待肉球怪离去。

穿过汽车上楼梯，用“**さびたちいさいカギ**”开启上方的门。往左走，肉球怪会出现干扰一次，但不会攻击，来到小孩子怨灵面前后再走左侧的通道，尽头捡到【**せいもんのカギ**】。

返回外面的十字路口处，肉球怪再度出现！往反方向跑到屋顶后往旁边闪开，肉球怪就会冲下去被扎死。

剧情后会捡到姐姐的护身符，本章结束。

收集



●初始集装箱的左上，垃圾桶附近可以捡到【**パズルのかけら 17**】。



●初始集装箱的右上方一点，石堆旁可以捡到【**ピ－ズのゆびわ**】。



●铁板平台入口的左侧，两个小孩子怨灵中间可以捡到【**カギつきのにっき**】。



●铁板平台入口处可以捡到【ぬののきれはし】。



●铁管折断后，往右走的第一个岔路平台尽头可以捡到【さけたクレヨンのメモ】。



●铁管折断后，往右直走到尽头后下楼梯，在小孩子怨灵所在的区域内，可以捡到【パズルのかけら 16】。



●铁管折断后，往右走的第二个岔路，楼梯前的平台可以捡到【こうじょうのしんぶん】。



●从第二个岔路下到地面后往左一直走下去，来到碎石面前会出现肉球怪，死一次后再回到这里，可以捡到【こどものサンダル】。



●拿到上一个收集后，往右下方走，在一排栅栏前可以捡到【てつのパイプ】。



●拿到上一个收集后，穿过栅栏一直往右走，走到尽头后再往上走一点，可以捡到【パズルのかけら 15】。



●拿到上一个收集后，继续往里走，路过一扇破烂窗户时肉球怪会出现把小女孩杀死，第二次回到这里，可以捡到【えほん】。



●使用“さびたちいさいカギ”开门进入圆形区域后往右走，会获得【パズルのかけら 18】。

第七章

一开始就有剧情，夜游大人出现在了家中。剧情后掉落一件收集品。

前往地图右上方的**トンネル**（隧道）。

穿过隧道后先点亮左侧的祠堂，肉球怪出现，然后快速点亮右前方的祠堂。剧情后来到一片草地，旁边有地藏存档点。

穿过草地走上有鸟居的山道，这段路同样需要点亮祠堂才能驱散妖怪。中间岔路有存档点可以使用。存档点之后的山道会出现手型的妖怪，这个怪和之前的肉

球怪一样都是快速冲过来的攻击模式，横向移动可以回避掉。但因为山道比较狭窄，移动不是很方便，建议在手出击之前就快速从它旁边挤过去。

最后来到神社前，最终BOSS就会出现。这个BOSS简单来说只要点亮6个祠堂就可以消灭它，6个祠堂在地面上由发光的线连在一起，所以很好找。难点在于如何合理控制住体力躲避手怪的攻击。场地上有很多尖尖的石柱，没体力时躲在石柱后面可以恢复。但要注意一般手都会埋伏在石柱旁（特别是祠堂附近），从石柱中出来时小心不要被旁边的手按到。战斗不要拖得太久，否则祠堂的烛火还是会熄灭的。

胜利后反复和姐姐对话，带姐姐离开隧道时小女孩失去了左眼……

收集




●剧情后在自家可以捡到【くろいクレヨンのメモ】。




●在商店街中央位置铁栅栏门内的垃圾桶可以入手【ギザ 10】。




●在商店街中央位置的公共电话亭前可以捡到【おおきなキバ】。




●在商店街中央位置有个体型较大的白色妖怪在睡觉，它身体下面可以捡到【にくっぽいなにか】。



●隧道尽头的草地，右上角两棵树的中间可以捡到【つちのこ】。

通关后

收集




●通关后在房间中可捡到【ちびたクレヨン】。



●前往隧道前方的草地，在草地中央可以捡到【パズルのかけら 19】。



●鸟居山道倒数第二个祠堂的左侧可以捡到【パズルのかけら 20】。



●鸟居山道最后一个祠堂的内侧可以捡到【なにかのぶひん 5】。



●尽头的神社可以捡到【かわいためんたま】。





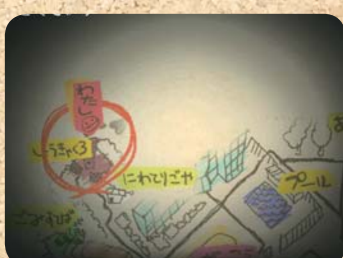
●有收音机的那片空地的右下方建筑的对面，可以捡到【かわいたティッシュ】。





●学校左下方有片空地，空地上有个由纸箱搭建的帐篷。前面可以捡到【はこでできたロボ】。





●学校的燃烧炉内侧有【パズルのかけら 2】，但是进去的地方被火男挡住了。这个妖怪必须要用盐或是人形才能对其产生效果（盐最好），但效果也仅限于限制住其移动速度。将其引诱出来后对其丢盐，然后快速进入燃烧炉后面的窄道拾取收集品。之后肯定要被怪啃死，不用挣扎了 = =。

●已经收集到なにかのぶひん 1 ~ 5 的前提下和姐姐对话，将零件交给姐姐，离家后再返回，再次和姐姐对话入手【ラジオ】。

●入手全部パズルのかけら 1 ~ 20 后，就会获得【なぞのパズル】。按下 START 键可以查看完整的地图。

捉迷藏的花子

在商店街南侧的大停车场，会找到花子小姐。靠近她的话她就会后退，跑步到她身边按下○键她会说“またあそぼう”，之后就会消失并出现在停车场及其周边其他地方。反复找到她 4 次，就可以从花子那里获得道具“にんぎょう”（人形）。这个人形是入手玛丽给的收集品的重要道具。但是停车场内有其他妖怪干扰，想要在不死的前提下完成四次捉迷藏并不容易，恐怕需要玩家反复尝试。

人形可以定住妖怪的行动，特别是对某些特殊怪有很好效果，但随身只能携带一个。丢出去之后回家可以在玩具箱里再次获取。



来电的玛丽

注意，要拿玛丽给的收集品必须先拿到花子给的人形！

前往东北空地左下方的小路（也就是投递ひみつのてがみ的那个邮筒所在的东西走向的小路），会在路中间捡到一部手机，捡起手机时会随机出现玛丽说话的声音，之后玛丽就会从小女孩身后出现。对她丢人形可以定住其行动，经过数秒之后玛丽消失，原地留下【メリ－さんにんぎょう】。

如果捡起电话听到的是普通电话音，就传送回家重来。





罕见的化猫

游泳池旁边那块有收音机的空地，会以低概率在台阶上出现三色花猫。靠近它的话它就会往空地方向逃窜，追上去，三花猫就会变成化猫，与此同时收音机前面会出现一个【おおきなすず】(猫铃铛)。化猫会朝小女孩所在位置直冲过来，横向移动回避同时拾取铃铛，入手铃铛后化猫就会消失。

三花猫出现的概率非常低，完全看脸，运气好的话一两次就能见到它，脸黑的话来二三十次也未必遇得到。三花猫只会出现在台阶上，空地上的三花猫并不是化猫，所以如果看到台阶上没东西就可以开菜单回家了。这只怪只有通过回家的方式才会刷新，地藏存档点是没用的。返回家后出家门前往右侧的地藏，传送至游泳池处的地藏，这里距离三花猫出现的空地最近(沿途有个耳朵怪，不要跑动，走路就可安全通过)。

化猫大概是游戏中最不人性的怪了，首先它出现的概率低得令人流泪，其次假如没有躲过化猫的攻击而死亡，那么恭喜你，只能重新刷了，读档是没用的。





捉鸡指南

学校鸡舍的 5 只鸡全部跑掉了，将它们抓回来后可以在鸡舍中捡到【ニワトリのたまご】。这个任务虽然第三章就可以开始做，但比较费时费力，建议留到通关后再解决。

鸡所在的位置：





①学校左下角的存档点附近的马路上，传送到这里后就可以抓到。





②抓到第一只鸡后往右上方的小河边走，在靠上方的一个岔路口可以抓到一只公鸡。这条路上妖怪很多，建议走便道。





③沿着第二只鸡所在的路往北走，还记得去往游泳池的那个会出现 3 个眼球怪的台阶吗？没错，就是这条路一直走下去，可以抓到第三只鸡。小心回避眼球怪就可以。





④第四只鸡在学校操场左侧的树丛里。这是一个难点，树丛里有几个妖怪，不太容易躲开，并且如果要转身向后跑的话，之前入手的鸡还会挡住玩家的去路……建议先快速跑进最里面把鸡赶出来，然后在外面抓就安全多了。

⑤最后一只鸡在操场上。

全部抓齐后带回鸡舍就行了，注意通往鸡舍的路上还有一只妖怪。

总的来说抓鸡虽然走的路多，但其实难度并不算高，在熟悉了妖怪所在位置后尝试一两遍基本也就能成功了。不过抓鸡过程中一旦死亡，进度是不保存的，只能从头开始再抓。



全收集品一览

名称	说明
かいちゅうでんとう	第一章剧情入手
おねえちゃんのくつ	第二章剧情入手
ちぎれたくびわ	第四章剧情入手
まっかなおもまもり	第五章剧情入手
がんたい	通关后入手
かためのだるま	参考第二章
メリ－さんにんぎょう	参考“来电的玛丽”
にほんにんぎょう	参考第二章
おおきなすず	参考“罕见的化猫”
らくがきのメモ	参考第一章
くすんだめだま	参考第二章

名称	说明
にくっぽいなにか	参考第七章
かわいたティッシュ	参考“通关后”
ほねのかたちのガム	参考第二章
こくばんけし	参考第二章
おりづる	参考第二章
べっこうあめ	参考第二章
ふこうのてがみ	参考第二章
ひみつのてがみ	参考第二章
ぬけみちのメモ	参考第二章
ニワトリのたまご	参考“抓鸡指南”
カスタネット	参考第二章
ずたずたのみずぎ	参考第二章
ナップサック	参考第二章
はこでできたロボ	参考“通关后”
わるぐちのメモ	参考第二章
まっかなテストようし	参考第二章
リコ－ダ－	参考第二章
うわばき	参考第二章
あかいクレヨンのメモ	参考第二章
なにかのミイラ	参考第三章
かわったビン	参考第二章
すいがら	参考第二章
くろずんだメモ	第三章剧情入手
ぬれたすなどけい	参考第三章
かびたパン	参考第三章
ちぎれたロ－プ	参考第三章
ボロボロのシャツ	参考第四章
はがれたつめ	参考第四章
しけったメモ	参考第三章
じんこつ	参考第二章
トロフィ－	参考第四章
むしのしたい	参考第四章
まるくないビ－だま	参考第四章
おれたエンピツ	参考第四章
ふるしんぶん	参考第四章
あおいクレヨンのメモ	参考第四章
ギザ 10	参考第七章
かみひこうき	参考第四章
つかいすてカメラ	参考第四章
そろったクツ	参考第四章
おおきなキバ	参考第七章
まっかなおふだ	参考第五章
カップめん	参考第四章
まっくろなけだま	参考第四章
きいろクレヨンのメモ	参考第四章
えほん	参考第六章
こどものサンダル	参考第六章
カギつきのにっき	参考第六章
ビ－ズのゆびわ	参考第六章
ぬののきれはし	参考第六章
てつのパイプ	参考第六章
こうじょうのしんぶん	参考第六章
さけたクレヨンのメモ	参考第六章
くろいクレヨンのメモ	参考第七章
つちのこ	参考第七章
ちびたクレヨン	参考“通关后”
おもちゃのほね	参考第二章
かわいためんたま	参考“通关后”
ラジオ	收集齐なにかのぶひん 1 ~ 5 后和姐姐对话
なぞのパズル	收集齐パズルのかけら 1 ~ 20 后自动获得
なにかのぶひん 1	参考第三章
なにかのぶひん 2	参考第四章
なにかのぶひん 3	参考第三章
なにかのぶひん 4	参考第四章
なにかのぶひん 5	参考“通关后”
パズルのかけら 1	参考第二章
パズルのかけら 2	参考“通关后”
パズルのかけら 3	参考第一章
パズルのかけら 4	参考第四章
パズルのかけら 5	参考第四章
パズルのかけら 6	参考第四章
パズルのかけら 7	参考第四章
パズルのかけら 8	参考第三章
パズルのかけら 9	参考第三章
パズルのかけら 10	参考第四章
パズルのかけら 11	参考第四章
パズルのかけら 12	参考第四章
パズルのかけら 13	参考第四章
パズルのかけら 14	参考第四章
パズルのかけら 15	参考第六章
パズルのかけら 16	参考第六章
パズルのかけら 17	参考第六章
パズルのかけら 18	参考第六章
パズルのかけら 19	参考“通关后”
パズルのかけら 20	参考“通关后”

奖杯说明

类型	名称	说明
白金	夜回	取得全部奖杯
铜杯	黄昏	打通序章
铜杯	逢魔时	打通第一章
铜杯	宵の口	打通第二章
铜杯	夜半	打通第三章
铜杯	暗夜	打通第四章
银杯	夜更け	打通第五章
银杯	丑三つ时	打通第六章
金杯	明け方	打通第七章
银杯	夜长	总计游戏时间超过 50 小时
银杯	漆黑	在关闭手电筒的前提下游戏 10 分钟
铜杯	不屈	GAME OVER 超过 30 次
铜杯	かくれんぼ	利用掩体躲藏 50 次
铜杯	そなえる	在地藏处存档 50 次
铜杯	おうち	在自家的地图滞留超过 15 分钟
铜杯	カンけり	总计踢 50 次罐子
铜杯	物色	总计打开 20 次垃圾袋
铜杯	ネコ	给猫喂东西吃
银杯	バケネコ	捡到猫铃铛
铜杯	おねえちゃん	和姐姐对话 12 次
铜杯	子取り	被夜回抓到
银杯	赏状	捡到奖杯
金杯	のづち	发现槌蛇
金杯	おもいで	收集全部家中的装饰品
金杯	工作	组装好收音机
金杯	探险	完成拼图
银杯	冒险	收集全部的使用道具
金杯	收集	收集全部道具

●**夜长**：最没有技术含量的一个奖杯，最好挂机解决。可以让小女孩留在房间中，然后用牙签等物品将左摇杆推出去并卡住，接着电源放置 PLAY 将近 2 天时间……

●**漆黑**：关闭手电筒的时间是累计的，找个安全的地方例如家门口，关掉手电筒待着就行了。

●**かくれんぼ**：这个奖杯要求利用掩体躲藏 50 次，流程中如果没用够数量的话，通关后利用家门口的灌木反复进出即可。

●**カンけり**：地图右下角的**おてら**（寺庙）外面的那个地藏存档点，左上角就有个罐子，反复踢满 50 次。小心别把罐子踢进草丛。

●**物色**：流程中看到垃圾袋就开一下，能捡到小鱼干、10 元钱和石块。没凑够数的话通关后再去开家附近的垃圾袋。

●**ネコ**：开垃圾袋会捡到小鱼干，看到猫就丢给它吃。游泳池旁边的那块有录音机的空地经常有猫出没。

●**バケネコ**：完成化猫的任务。

●**おねえちゃん**：通关后反复和姐姐对话。

●**子取り**：通关后在小镇上移动时随机会被夜游大人抓到工厂的集装箱里去。

●**赏状**：在寺院的颜面岩处捡到【トロフィ－】。

●**のづち**：在隧道尽头的草地找到【つちのこ】。

●**冒险**：一共有 6 种使用道具，分别是 10 元钱、石块、小鱼干、火把、盐和人形。前五种流程中就可获得，人形需要完成花子的相关任务。



本文对应游戏版本：1.01

《噬神者 2 狂怒解放》（后文简称“《2RB》”）才在 2 月底发售，没想到该系列年末竟然放出了系列第一作的资料篇《噬神者 爆裂》的重制版。本作在《噬神者 爆裂》的基础上增加了新的剧情，而系统方面几乎从《噬神者 2 狂怒解放》照搬。

文 昴星团　美编 小瑟

多机种	噬神者 解放重生	BNEI	动作
	GOD EATER RESURRECTION		日版
	2015年10月29日	本地1人、在线2～4人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4：6664日元、PSV：5627日元		



ゴッドイーター リザレクション
GOD EATER RESURRECTION

按键操作

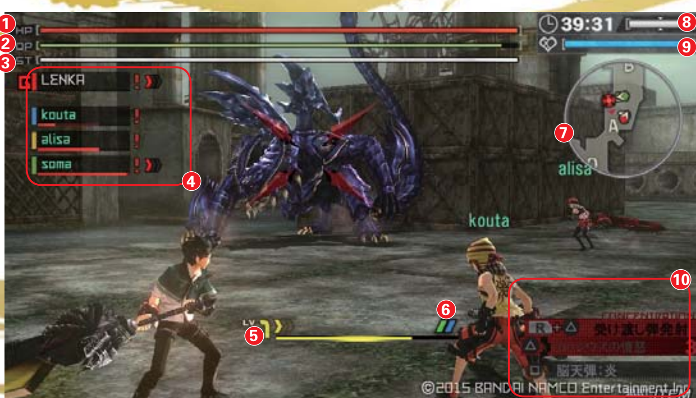
战斗中

PSV	PS4	作用
方向键 / 右摇杆	方向键 / 右摇杆	调整视角
左摇杆	左摇杆	人物移动
□	□	普通攻击 1
△	△	普通攻击 2
×	×	跳跃
○	○	垫步、回收道具
L	L1	重置视角
长按 L	长按 L1	近战模式下启动 / 关闭锁定模式；枪模式下启动 / 关闭准星
R	R1	切换武器的近战 / 枪模式
左摇杆 + 长按 R	左摇杆 + 长按 R1	奔跑
R+ □	R1+ □	特殊攻击
R+ ○	R1+ ○	格挡
R+ ×	R1+ ×	近战攻击时快速切换成枪模式
START/ 触摸屏右上角	OPTIONS	打开大地图和任务菜单
SELECT/ 触摸屏右下角	右触摸板	打开道具列表
触摸屏左下角	左触摸板	打开指令列表

捕食操作

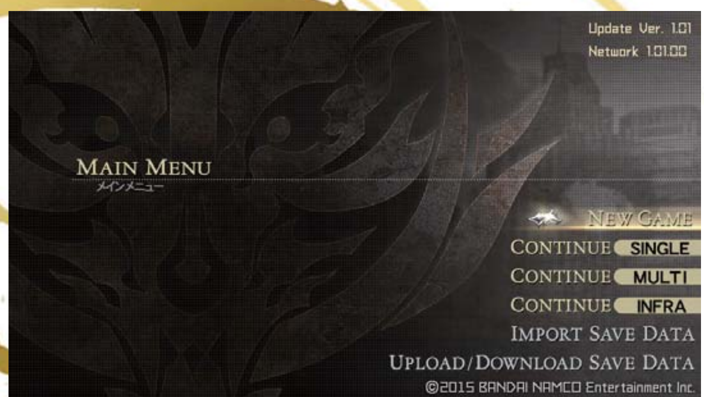
按键	作用
长按△	蓄力捕食
R+ △	快速捕食
	连击捕食（□攻击或△攻击后）
	空中捕食（空中时）
	垫步捕食（垫步后）

战斗画面



①HP 槽。归零时角色会倒下。
②OP 槽。使用除荒神子弹外的子弹时会消耗，用近战攻击敌人时会回复。
③ST 槽。耐力槽，使用垫步、跳跃时会让 ST 槽减少，降到最低时角色会暂时无法行动。
④小组成员列表。
⑤神机解放槽。
⑥制御单元效果。
⑦小地图。
⑧任务时间。
⑨人物耐久值。
⑩子弹列表。

菜单介绍



标题菜单

选项	说明
New Game	开始新游戏

© BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

选项		说明
Continue	Single	继续游戏（单人）
	Multi	继续游戏（本地联机）
	Infra	继续游戏（网络联机）
Import Save Data		继承本作正式版或试玩版存档
Upload/Download Save Data		上传 / 下载存档

终端机菜单



选项	说明
所持品（預ける）	把身上的道具放入仓库
所持品（取り出す）	从仓库中取出道具
战斗准备	整理装备、子弹、捕食者风格
パ－ソナルアビリティ	NPC 个人特殊能力养成
合成	强化装备 / 合成装备、道具
デ－タベ－ス	查看资料库
セ－ブ	保存游戏
新しくマルチプレイを始める	回到标题菜单

合成菜单

选项	说明
装备强化	强化武器、枪械、装甲
装备合成	合成武器、枪械、装甲、强化部件、上衣、下装
スキルインスト－ル	用遗留神机安装技能
スキルリビルド	合成遗留神机，重置技能
素材合成	消耗素材合成新的素材
アイテム変換（所持品）	合成道具，产出后放到身上
アイテム変換（仓库）	合成道具，产出后放入仓库

系统解说

武器

武器分为近战武器和枪械两类，和《2RB》相比没有变化。近战武器有短剑（ショ－ト）、长剑（ロング）、大剑（バスタ－）、喷射锤（ハンマ－）、蓄力矛（スピア）、变异镰（サイズ）六种，而枪械则有狙击枪（スナイパ－）、冲锋枪（アサルト）、轰击枪（ブラスト）、散弹枪（ショットガン）四种。短剑攻击频率较高，但是攻击距离短；长剑的输出和攻击范围中规中矩；大剑和喷射锤的攻速慢但攻击力高；蓄力矛的攻击力一般，攻击距离远，但是横向攻击范围小；变异镰的攻击距离可远可近，攻击频率较高，但是攻击力低。枪械类武器的主要差别在于可使用的子弹，伤害则区别在于武器倍率和子弹的攻击力。

盾

盾也和《2RB》相比没有变化，共有小盾（バックラ－）、护盾（シ－ルド）、巨塔盾（タワ－シ－ルド）三种。小盾展开速度快，伤害抵御效果最低；护盾展开速度一般，伤害抵御效果高；巨塔盾展开速度极慢，但是能够完全抵御伤害。装备的盾防御力越高，人物的防御力就越高。另外在被攻击前的瞬间展开盾的话能完全防御敌人的攻击伤害，完全防御成功时会有金色的光圈作为提示。

子弹

子弹虽然可以在商店处购买，但也能在“战斗准备”界面的“バレット管理”一项中自行配置出新的子弹。子弹编辑一项中，可以使用多个阶段的子弹组合出新的子弹，不过不同枪种所用的子弹的最大阶段数不同，比如狙击枪的子弹最多可以配置 8 段，散弹枪的子弹只可以配置 6 段。每一阶段的子弹都可以选出自己喜欢的效果来搭配，但效果越强的子弹消耗的 OP 量就越大，搭配时要慎重考虑。

除了普通的子弹外，捕食荒神还能拿到荒神子弹，使用这些子弹不会消耗 OP，既可以把它们作为普通子弹打出去，也可以作为传导弹传给队友，让他们进入神机解放状态。另外，接收了队友的传导弹后会获得浓缩的荒神子弹，这种子弹虽然身上只能有一发，但威力会比原版更强。



捕食

将神机转化为伸出大嘴的捕食形态并咬向荒神的动作称作“捕食”，对荒神发动捕食能让自身进入神机解放状态；对荒神的尸体捕食还能得到荒神的素材。

神机解放

成功捕食荒神或接收到队友的传导弹，都能进入神机解放状态。在该状态下，屏幕下方会出现神机解放槽，在神机解放槽归零消失前，玩家能得到二段跳、攻击力提升、OP 槽持续回复、ST 槽消耗量降低、垫步距离增加的效果。另外神机解放状态共分为三个等级，等级越高，上述的效果也就越强，但玩家自己捕食只能达到 LV1，必须接收队友的传导弹才能提升至 LV2 或 LV3。用捕食技能天ノ号成功捕食后也能提升至 LV3。



捕食者风格（プレデタ–スタイル）

捕食者风格是于本作加入的新系统，加强了“捕食”这一动作和“神机解放”系统。这一系统在完成难易度 2 的“スノ–ボ–ル”任务后开启，除了以往的蓄力捕食和快速捕食外，这次还有在连段后续接的连击捕食、在空中才能使用的空中捕食和垫步后使用的垫步捕食共 5 种捕食风格，每一种风格能搭配不一样的捕食动作，玩家可以任意搭配捕食动作和制御单元，它们会随着主线流程的推进而开启。捕食动作和制御单元有着各自的等级，一种捕食动作只能装备它等级以下的制御单元，每当使用捕食动作成功捕食并进入神机解放状态，就能在神机解放状态结束前持续得到对应该捕食动作的制御单元的效果，适当搭配能让战斗更有效率。另外快速捕食、垫步捕食和连击捕食的动作都是共通的。下面给出所有捕食技能和制御单元的详细资料。

蓄力捕食

名称	等级	荒神子弹取得数	神机解放槽增加量	入手时机
壹式	3	3	100%	初期拥有
ミズチ	3	2	60%	完成难易度 3 的任务“レッド・アンタレス”后
天ノ号	3	3	100%	完成难易度 6 的任务“希望”后
カ–ネイジ	3	0	100%	完成难易度 8 的任务“苍穹の真月”后

快速 / 连击 / 垫步捕食

名称	等级	荒神子弹取得数	神机解放槽增加量	入手时机
贰式	2	1	60%	初期拥有
ゼクスホルン	2	1	35%	完成难易度 3 的任务“レッド・アンタレス”后
シュトルム	2	1	40%	完成难易度 2 的任务“ラット・トラップ”后
鲛牙	1	1	35%	完成难易度 4 的任务“暴风の洗礼”后
太刀牙	3	1	70%	
疾风	1	0	40%	完成难易度 5 的任务“修罗の宴”后
狱爪	2	1	50%	
翔鹰	2	1	40%	完成难易度 6 的任务“コ–ルド・ダムゼル”后
メビウス	1	0	15%	

空中捕食

名称	等级	荒神子弹取得数	神机解放槽增加量	入手时机
レイヴン	2	1	40%	完成难易度 2 的任务“スノ–ボ–ル”后
穿颚	1	1	60%	完成难易度 3 的任务“レッド・アンタレス”后
パニッシャ–	3	3	100%	完成难易度 9 的任务“龙虎の牙”后

制御单元

类型	名称	等级	效果
攻击	一击强化・近接	2	下一次近身攻击的威力强化
攻击	一击强化・バレット	2	下一次远程攻击的威力强化
攻击	バ–スト消费攻击	3	消耗神机解放槽增加近身攻击力
防御	火耐性 +	1	对火属性攻击的耐性提升
防御	火耐性 ++	2	对火属性攻击的耐性大幅提升
防御	冰耐性 +	1	对冰属性攻击的耐性提升
防御	冰耐性 ++	2	对冰属性攻击的耐性大幅提升
防御	雷耐性 +	1	对雷属性攻击的耐性提升
防御	雷耐性 ++	2	对雷属性攻击的耐性大幅提升
防御	神耐性 +	1	对神属性攻击的耐性提升
防御	神耐性 ++	2	对神属性攻击的耐性大幅提升
防御	身代わり盾	3	下次受到的伤害无效
辅助	溜め时间短缩	2	蓄力动作的时间缩短
辅助	コンボマスタ–	2	连击次数越多给予的伤害越高
辅助	属性补正强化	2	用属性攻击时伤害增加
辅助	弱点命中时威力强化	3	击中荒神的弱点时伤害增加
辅助	バ–スト消费抑制	3	神机解放槽的消耗速度减慢
辅助	体力自动回复	3	神机解放状态中体力自动回复
辅助	近接攻击体力吸收	3	用近身攻击命中敌人时回复体力
辅助	オラクル吸收量↑	1	攻击时 OP 槽的回复量增加
辅助	オラクル自动回复↑	1	神机解放状态中 OP 槽的回复速度增加
辅助	敌注目率↑	1	神机解放状态中更容易被敌人视为目标
辅助	状态异常耐性	1	神机解放状态中增加异常状态抗性
辅助	状态异常付与↑	1	神机解放状态中增加异常状态攻击的效果
辅助	オラクル攻击力破坏	1	近身攻击可以打消部分敌人的远程攻击
辅助	连续ステップ	3	消耗神机解放槽可以连续垫步
特殊	捕食时体力回复	2	捕食成功时回复体力
特殊	捕食时弹丸入手量增加	3	捕食成功时得到的荒神子弹数量增加
特殊	捕食时味方バ–スト化	3	捕食成功时我方全体进入神机解放状态
特殊	味方攻击力上升	3	捕食成功时我方全体攻击力在一定时间内上升
特殊	味方防御力上升	3	捕食成功时我方全体防御力在一定时间内上升
特殊	复数捕食时强バ–スト	1	捕食复数敌人时神机解放状态的效果上升
复合	狂战士化	2	防御力降低，攻击力上升
复合	狂战士化 +	3	防御力大幅降低，攻击力大幅上升
复合	重装甲化	1	ST 槽消耗量增加，防御力上升
复合	重装甲化 +	2	ST 槽消耗量大幅增加，防御力大幅上升
复合	近接攻击特化	2	枪械类攻击力降低，近身攻击力上升
复合	铳攻击特化	2	近身攻击力降低，枪械类攻击力上升

技能

每个武器或盾上都会有至少一个自带等级的技能，最多可带四个技能。技能最高值为 10，最低值为 –10。技能等级越高，技能的效果自然就越强，不过也有不少要求技能等级达到一定程度时才会触发的效果，暂时没有效果的技能名称前方会是一个灰色的“×”。技能等级的提升除了强化武器外，还可以通过装备强化部件和安装遗留神机来提升。

强化部件（强化パ–ツ）

战斗准备界面中可以给角色装备强化部件，但强化部件需要在合成菜单中合成后才能使用。强化部件其实相当于一个满级的技能，既可以当做一个技能使用，也能抵消一些对角色有副作用的技能的影像。随着剧情的推进，会有更多强力的强化部件给予合成。

遗留神机

《2RB》时加入的系统，在本作完成难易度 4 的任务“暴风の洗礼”后开启。在每次任务完成进行结算时，系统会送给玩家三个遗留神机，这些遗留神机都会自带一个技能，等级和神机种类随机，但种类有很大几率是当前使用的神机。在合成界面的“スキルインスト–ル”一项可以把遗留神机的技能安装到同种的神机上，同名技能的等级还可以叠加，可以利用这个系统做出符合自己要求的神机。不必要的遗留神机还能在合成界面的“スキルリビルド”一项中处理，把多个遗留神机随机或定向合成一个新的遗留神机，参与合成的遗留神机数量越多，产出的遗留神机的稀有度就越高，得到好技能的几率也就越高。



个人特殊能力

依旧是《2RB》留下来的系统。与玩家一起出战的 NPC 在完成任务之后可以获得一定量的 AP 值用于学习个人特殊能力。每个 NPC 可以学会的个人特殊能力大致相同，但花费的 AP 点数不同。



同名但等级不同的技能要在学会低等级的技能后才能学习。在游戏剧情进展到后期，会有更多新技能开放学习，还有角色专属能力。

作战支援技能

作战支援技能是完成任务之后影响奖励的技能，比如报酬无视耐久值、获得消耗型道具等等。每次完成任务之后，一同执行任务的NPC就会有一定几率发动这些技能，玩家可以从发动了的技能中选择一个使用，只有被选择的才会发挥效果。另外，角色卡右上角的菱形符号数量越多，发挥出的效果就会越好，如果是“☆”型的符号，则必定能发挥好的效果。另外，发动了效果好的技能，还有可能观看主人公与该角色的特殊剧情。



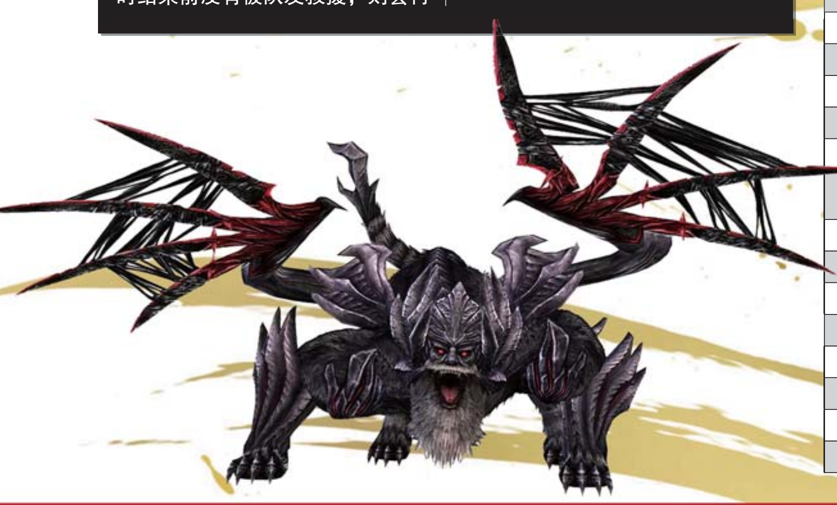
任务

和《2RB》一样，本作的任务分为故事任务、自由任务、生存任务和紧急任务四种。故事任务顾名思义，完成后就会变成自由任务任由玩家挑战；生存任务则是多个任务的集合体，但是在整个任务完成之前会继承角色当前的耐久值，耐久值清零则整个任务失败；紧急任务则是在完成任务回到据点后随机触发，有紧急任务时屏幕左上角会显示“紧急任务发生！”的字样。



耐久值

《2RB》中与生存任务一起推出的新机制，每个角色都有50的耐久值，每当HP耗完倒下就会损失5点耐久值，若在倒下后的倒计时结束前没有被队友救援，则会再扣除12点耐久值在任务起始地点重生。玩家的耐久值耗尽则任务失败，队友的耐久值耗尽则不会再度出击。



奖杯列表

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
33	19	7	6	1

奖杯综述

只要把剧情打通，就能获得将近三分之一的奖杯，其他大部分奖杯在流程中基本上也会获得，剩下的就是需要“刷刷刷”的奖杯了。其中比较麻烦的就是100次紧急任务的奖杯。虽然生存任务的任务数量也会算入，但本作中的紧急任务最多也只有三连分的生存任务，所以比起《2RB》，这次的奖杯难度需求的时间更长。刷紧急任务建议用难易度14的任务“豪华景品”，目标是一只杂兵，可以轻松解决，连续完成几次就能刷出紧急任务了。紧急任务建议选择难易度10的“レンジャ－エ－ル”，因为是难度最低的三连分生存任务，相对来说效率较高。



类别	名称	获得方式
白金	传说の始まり	取得其他奖杯
铜杯	神机适合者	通过神机测试。剧情奖杯
铜杯	感应现象	引起了新型神机使同僚之间的感应现象。剧情奖杯
铜杯	リ－ダ－就任	就任第一部队的队长职务。剧情奖杯
铜杯	真实の果てに	讨伐天父狄阿乌丝，为伙伴报仇。剧情奖杯
银杯	青い月	阻止了支部长的野心，成功阻止了终末捕食。剧情奖杯
铜杯	极东の护り人	不顾危险，拯救极东支部于绝境之中。剧情奖杯
银杯	生きることから	面对严峻的困难，成功救出了同伴。剧情奖杯
铜杯	反击の狼烟	跨过痛苦的境遇，重建了第一部队。剧情奖杯
金杯	また会う日まで	联合同伴们的力量，与过去的因缘做出决断。剧情奖杯
铜杯	フレンドシップ	让同伴习得新技能
铜杯	属性痛击	使用克制的属性痛击给予荒神强力的一击
铜杯	神を食らう	捕食荒神并成功获得力量
铜杯	死线を共に	成功对同伴进行救助
铜杯	力を托して	对同伴发射传导弹，使其进入神机解放状态
铜杯	解き放たれる力	首次发动了制御单元的效果
铜杯	神机整备	初次对装备进行强化
铜杯	新たな装备	初次合成装备
铜杯	紧急任务完遂	初次通关紧急任务
铜杯	结合崩坏	初次成功使结合部位崩坏
金杯	プレデタ－マスタ－	同时发动了五种的制御单元的效果
银杯	精锐部队	通关50次紧急任务
金杯	传说の部队	通关100次紧急任务
银杯	自慢の逸品	初次得到了Rank14的装备
金杯	我が兵装に死角なし	所有装备类别都得到了Rank14的装备
铜杯	ジャックポット	发现了稀有的遗留神机
银杯	スキルマイスタ－	同时发动了25种以上的技能效果
银杯	神秘の神机使い	完成剧情任务“アナンタボガ”，可以使用レン了
金杯	谜の假面贵公子	完成剧情任务“头上注意”，可以使用マスク・ド・オウガ了
铜杯	怖いもの见たさ	增加任务的难度后挑战通关成功
金杯	孤高の生还者	一人通关了最高难易度的生存任务
银杯	历战の相棒	一种装备类别的使用次数达到了500次
铜杯	デストロイヤ－	进行了100次结合崩坏

极品飞车	EA	竞速
多机种 Need For Speed		中文版
2015年11月3日	本地1人、在线1~8人	对应年龄：12岁以上
售价为Xbox One/PS4：449港币		

时隔两年，EA 的招牌竞速大作《极品飞车》终于迎来新作。正如标题只有“Need For Speed”那样，这是一款回归原点的作品，从一进入游戏开始，系列老玩家就能感受到最原汁原味的极品飞车。而全新的引擎和全程联网的游玩方式又给这个已经推出了 19 款正统作品的系列带来了新的活力。

文 NAOH　编 宇宙人　美编 NINA



NEED FOR SPEED

本文对应游戏版本：1.03

操作方式

Xbox One版	PS4版	作用
左摇杆	左摇杆	控制车辆方向
右摇杆	右摇杆	控制玩家视角
LS键	L3键	更换音乐
RS键	R3键	即时截图
方向键↑	方向键↑	打开游戏地图
方向键←/→	方向键←/→	切换选项
Menu键	OPTIONS键	打开手机
View键	触控板	打开游戏主界面
X键	□键	手刹，邀请车队
Y键	△键	变换视角
B键	○键	熄火
A键	×键	氮气加速
LB键	L1键	接听手机
LT键	L2键	刹车
RB键	R1键	开始赛事
RT键	R2键	加速

本文以PS4版为基础

游戏主界面

连接到 EA 的服务器之后，玩家就会进入到以图标方式显示的游戏主界面，从这里可以选择游戏的各项功能：

开始游戏：这是最中间的主选项，从这里可以继续之前的游戏，也可以快速回到车库。

我的NFS：玩家的游戏档案，从中可以查询游戏进程统计和赛事、收集等各项数据。

快照：全世界的玩家都会把游戏截图发到这里，你还可以对别人的作品点赞。

设定：更改游戏的各种设定。

车队游玩：将好友拉入车队或加入别人的车队共同游戏。

消息：EA官方推送的各种消息。

玩家推荐：自动寻找在线的其他玩家，可以加为好友。

每日挑战：每天更新3个小任务，完成后可以获得经验和金钱奖励，全部完成可以获得车辆自定义贴纸。

■游戏的主界面。





▲完成每日挑战可以获得额外奖励。

游戏方式

本作依然采用了开放世界，虽然地图面积和《飚酷车神》完全不在一个量级上，但是地图精度却远超对手数倍。游戏一开始就可以在全地图自由驰骋，玩家既可以一路追随主线任务体验剧情，也可以随意触发分布于全地图的各种赛事来赚取经验和金钱。

游戏将玩家的驾驶风格分为了竞速、狂徒、车队、改装和风格 5 个类型，根据赛事和驾驶习惯的不同，每一项获得的经验值也不同。



▲游戏地图中清楚地标出了各种任务和收集品。

竞速：高速的驾驶风格，主要赛事类型为冲刺赛和环道赛。

狂徒：野蛮的驾驶风格，比赛中多冲撞对手，多与警察周旋。

车队：讲究合作的驾驶风格，参加车队比赛容易获得较多经验。

改装：驾驶改装程度越高的车辆参赛越容易获得经验。

风格：以甩尾为主的驾驶方式，比赛开得越花哨越容易获得经验。

游戏中玩家随时可以按下方向键↑打开地图，其中右上方列出的就是主线任务，不同的颜色代表了不同的赛事风格。右下方则是当前的每日挑战任务。地图上蓝色的大圆圈就是玩家所处的位置，空心的小箭头则是 NPC，此外和玩家同处一个车队的玩家也会以名称的方式显示在大地图上。

在地图中选好想参加的比赛后，按下○键可以选择导航路线亲自前往，或者直接跳跃到比赛地点。注意触发比赛是有方向之分的，掉头到正确的方向后按 R1 键即可开始比赛。

©2015 Electronic Arts Inc.

车库



▲改装系统回归，通体橙色零件是最终目标。

玩家的大本营，每次进入游戏都是直接默认出现在车库中。车库一共有5个车位，在空车位上可以直接选择购买新车子。选定一辆车后，可以对它进行以下操作。

喷漆：更改车辆外观以及图案。
自定外观：更改车辆的各种外观配件，不会影响到车辆性能。
操控调整：专业的赛车调校，需要一定的汽车知识，可根据赛事需要调校出各种不同倾向的车子。
性能改装：简化版的赛车调校，解锁零件后直接无脑地装到车子上。
检视车辆：从各个角度观看爱车

本作的汽车零件依次以白色、绿色、蓝色、紫色和橙色来由低到高区分性能，后期的零件需要通过收集以及完成特定的任务来解锁。将车子的所有部分都换上橙色的零件是玩家追求的最终目标。

我的NFS



从这里玩家可以对自己的游戏进度有一个详细的了解，同时也是游戏完成度达到100%的过程中必定要用到的查询工具。

概述：以同心圆的方式呈现，圆心是玩家目前的等级，外圈是5种驾驶风格的经验值和各自所占的百分比。
车手详细资料：玩家在游戏中各项数据的统计。
收集：游戏中一共有4种收集，在这里可以查看到每一种的收集情况。
赛事：游戏中一共有9种赛事类型，可以简单地概括为环道赛、点对点和甩尾赛。在这里可以查看到每一种赛事的完成情况。

收集品类型

甜甜圈：以白色圆圈表示，到达目标地点后需要原地360度旋转留下胎痕才能收集到。
拍照：以照相机图标表示，到达地点后按R1键进行拍照。
零件：以汽车图标表示，到达后按R1键进行收集，可获得零件。
击败自发赛事车子：找到各种型号的车子，对其发起挑战并获胜。

赛事类型

环道赛：有一定圈数规定的绕圈赛事，率先完成的玩家获胜。
甩尾赛：在规定路线内，甩尾分数最高者获胜。
甩尾计分赛：在规定的距离内达到目标分数。
冲刺赛：从A点到B点，率先完成的玩家获胜。
单圈计时赛：在一段时间内不断绕固定路线行驶，单圈速度最快者获胜。
计时赛：在目标时间内从A点到B点。
山路：在山路上进行的冲刺赛，特点是弯道很多。
金卡纳：甩尾赛的一种，还加入了跳跃等方式。
甩尾接龙：车队团体参加的甩尾赛，必须保持在车队中甩尾才能得分。

车队系统

本作要求全程强制在线，就是为了这个车队系统。但实际上本系统做得相当简陋，完全不像《驾驶俱乐部》那样可以组建一个自己的俱乐部，对其命名、设计图标，然后一起参加比赛赚取经验那么有趣。

所谓的车队系统，不过是将在线的玩家拉进自己的游戏，或者加入他人的游戏，从而在一个地图内游玩而已。你不能和队友一起比赛，而依然是按照自己的进度玩着自己的游戏。此外，玩家也不能将某一位玩家固定成为你车队中的队友，换言之，当你下一次进入游戏时，完全不能确定谁会成为你车队内的队友。

这样的设计使得这个系统存不存在毫无差别，而因此强制要求全程在线更令人有些摸不到头脑。不过这一次EA的服务器相当给力，笔者接近10个小时的游戏时间里从未掉过线。但从某个方面来说，这也使得游戏本身更像是在进行单机游戏。

奖杯成就列表

本作的奖杯只有31个(成就30个)，且难度不大。虽然要求全程在线，但是绝大部分都可以玩家自己一个人获得。车手等级达到50级是最费时间的一个奖杯，不过本作的任务难度出奇的低，预计白金时间在15–20小时左右。

点数/杯种	名称	取得条件
—/白金	金奖杯	获得除此之外的所有奖杯
5点 /铜杯	车在哪，家就在哪	在车库中买下一辆车
30点 /银杯	菜鸟时期	玩家等级达到10
40点 /银杯	渐有名气	玩家等级达到25
100点/金杯	可以要你的签名吗	玩家等级达到50
10点/铜杯	艾米的指导	将引擎马力提升到A艾米的目标
30点/银杯	RWB	和传奇改装车手Nakai San见面
40点/银杯	改装偶像	成为改装偶像
10点/铜杯	我快如闪电	打破Maguns的记录
30点/银杯	都市狂徒	击败Maguns的个人挑战
40点/银杯	满足需求	成为速度偶像
40点/银杯	Hoonigan车队	成为风格偶像
30点/银杯	一镜巨星	一镜完成Ken的金卡纳挑战
10点/铜杯	无人能挡	完成“单词追捕逃脱中穿过2个路障”的每日挑战
30点/银杯	惊讶吗？我也不意外	发现关于狂徒的真相
40点/银杯	无法无天	成为狂徒偶像
10点/铜杯	我为人人	加入车队
30点/银杯	火车来了	和Risky Devil车队完成甩尾接龙任务
40点/银杯	人人为我	和车队一起达到巅峰
100点/金杯	终极偶像	成为终极偶像
10点/铜杯	卓越调整	用改装车赢得任何一场赛事
45点/ 银杯	超越极限	将车子调整为最大甩尾或最大抓地力
20点/银杯	三连胜	连续赢得3场赛事
15点/银杯	社交场景	因你的高超技巧而被其他车手提名50次
35点/银杯	满堂彩	将车库所有车位停满
15点/银杯	打造车库	再为你的车库添购一辆车
100点/金杯	酣畅淋漓	完成15个每日挑战
5点/铜杯	不用滤镜	拍摄你的第一张快照
35点/银杯	完美时刻	将5种得分风格提升至最高
45点/银杯	马力全开	为同一辆车的所有零件类别装备最高性能的零件
10点/铜杯	正式出山	学会如何开出风格

小结 本作做出了《极品飞车》最原始的味道，出色的画面、熟悉的手感和真人演出的过场都足以令系列老玩家感动。虽然强制要求全程在线，但由于服务器非常给力，因此玩起来和以往的单机作品没有什么区别，那些因为网络原因而退却的玩家大可不必顾虑。与此同时，车队系统也成为了最大的败笔，期待今后EA能通过DLC来丰富这一玩法。

XBOX STYLE

很高兴地看到《光环 5 守护者》的素质如此出众，特别是全新的一级战区模式，不仅好玩，而且有很强的延续性和开拓性，想必它会成为日后大量游戏的模仿者。截稿前《古墓丽影 崛起》也已推出，可惜实在是抽不出时间来打了，默哀。





《战争机器》历代下载码即将发放

此前微软曾经宣布，购买 Xbox One 独占游戏《战争机器 终极版》的玩家，将会免费获得 X360 版《战争机器》、《战争机器 2》、《战争机器 3》、《战争机器 审判》的下载码。这些游戏将会通过 11 月 12 日伴随 Xbox One 新系统一并推出的向下兼容功能来运行。

如今微软正式确认，《战争机器》历代下载码将于 12 月 1 日开始陆续发放。请注意陆续这个词，微软会分批向所有符合资格的玩家推数，当天没有收到下载码的玩家请不要怀疑自己的脸。

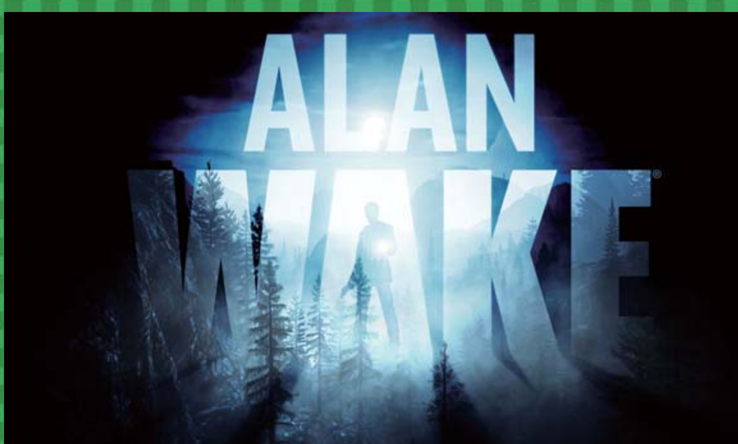
需要提醒的是，目前这一活动并未结束。微软确认，只要你在 2015 年 12 月 31 日之前购买并运行《战争机器 终极版》，仍可以获得这 4 款游戏的下载码。时间还很充裕，不要错过！另外《战争机器 终极版》还包含了预定明年发售的《战争机器 4》多人对战模式的 BETA 测试资格。

《极限竞速6》×《辐射4》

尽管《辐射 4》是跨平台游戏，但微软依然看好其蕴含的巨大能量，各种合作推广层出不穷。最近，《极限竞速 6》的开发商 Turn 10 宣布和《辐射 4》达成合作，将在《极限竞速 6》中提供《辐射 4》主题的涂装车辆。

11 月 5 日，所有玩家都可以免费下载以《辐射 4》为主题的 1956 Ford F100。蓝黄色调外加避难所小子图案，还有那仿佛诉说着异尘余生的斑斑锈迹，令人毫不怀疑这是一辆不折不扣的来自《辐射 4》的车辆。除了这辆车之外，官方表示还会提供 Chryslus Rocket 69 双门跑车下载，这是一辆深红色的流线形跑车。





《心灵杀手2》得到确认

由 Remedy 开发的 Xbox One 独占游戏《量子破碎》是明年微软的一张王牌。不过也有不少玩家更希望看到 X360 上 Remedy 的名作《心灵杀手》的续作。最近，《量子破碎》创意总监 Sam Lake 在一次采访中终于承认，《心灵杀手 2》的确存在。当时他被问道“玩家们是否还能玩到《心灵杀手》的续作？”，他回答了一句“是的！”

《心灵杀手》原是 X360 的独占游戏，之后被移植到 PC 上。《心灵杀手》推出后受到全世界玩家的盛赞，有媒体称其为《寂静岭》之后最好的恐怖游戏，并成功当选了 2010 年美国《时代周刊》评出的年度游戏。

精英手柄热卖！配套周边推出



价格为150美元的Xbox One精英手柄现已上市。尽管在此前几乎所有媒体的评测中都会提到该手柄的价格问题，但玩家似乎对此并不在意。来自微软的消息称零售商已经卖光了所有的存货，导致微软宣布该手柄在11月需要限量供应。已有国外电商宣布部分订购了该手柄的玩家需要等到明年1月才能拿到货，有玩家在EBAY上开出300美元的高价进行转让。而在我们亚洲，该手柄目前还没有单独发售，仅是随着精英版主机套装一起推出，因此价格高得离谱。

有鉴于精英手柄的火爆，微软官方也是趁热打铁，推出了周边的周边。首先是精英手柄专用的充电座，1400毫安，价格为40美元，11月推出。然后还将推出《光环5 守护者》主题的摇杆配件、拨片配件和十字键配件，一套售价为30美元。不过从图片来看实在是很难看出和《光环5 守护者》的联系啊！

Xbox LIVE首位用户从微软离职

10月底，Eric Neustadter在其个人推特上宣布从微软离职。他在微软工作了18年，其中有14年时间都在Xbox团队。他担任过多项重要职务，其中包括Xbox LIVE设计总监和营运经理。据Major Nelson表示，Eric Neustadter是Xbox LIVE的首位用户，他的玩家账号创建于2002年8月13日。如今Xbox LIVE拥有3900万活跃用户，并且在稳定增长中。



Eric Neustadter在告别语中写道："这是一段非常神奇的旅程。后会有期，谢谢大家对GAMERSCORE的捧场。"GAMERSCORE也就是成就，从这段告别语来看成就的诞生可能也与他有很大关系。如今成就系统已经成为各大公司的模仿对象，解锁成就已经成为了各大媒体和个人的常用语，战胜其他模仿者，这已经足见其成功之处了。这里我们也祝愿他能早日找到一份新的工作！

赛车型精英手柄公布

看来微软早就想好了自己砸在Xbox One手柄上的那一亿美元的回报了。最近微软在SEMASHOW公布了赛车型精英手柄的概念设计，这款手柄同样是以《极限竞速6》的主题车Ford GT的蓝色为主题，不过这并不是关键。从图上可以看出，它的左摇杆采用Ford GT方向盘造型，十分独特。LT和RT的设计像是油门和刹车，拨片则是像是换档。相比之下半透明的引擎造型的电池仓可以算是微不足道了。

这款手柄虽然看上去十分之强，但毕竟只是概念设计，能不能变成实体还有待观察。而且这奇特的左摇杆和LT/RT好不好用，也很难确定。更重要的是，赛车游戏的高端控制器应该是方向盘而不是手柄，从这一点来说这款手柄的实用价值就很有限了。



Kinect正式降价

微软曾经为了力推Kinect而不惜让Xbox One比PS4贵100美元，结果导致初期销量被大幅领先。随着Kinect的解绑，以及后续游戏的乏力，价值150美元的Kinect已经不再是新晋玩家的首选。如今微软宣布，Kinect的价格将下调至100美元，同捆Kinect的Xbox One套装价格也从500美元下调至400美元。尽管这项降价政策仅限北美地区，但相信很快全世界都会迅速跟进。

Kinect的失宠还是要归结于游戏的匮乏。在X360时代，Kinect游戏可谓百花齐放，诞生了不少名作。而到了Xbox One时代，尽管硬件性能大幅提升，但对应Kinect的游戏反而变少了，而且高质量的还是X360时代的那几个系列的续作。不得不说微软强推Kinect造成了反效果，如今微软对Xbox One和Hololens的联动十分低调，应该就是吸收了这方面的教训。



《光环5》冠军赛重奖150万美元

《光环5 守护者》开创性地设计了一级战区模式，并加入了内购要素，结果大获成功。为此，343宣布定于今年12月开始的光环世界冠军赛(Halo World Championship)的奖金将增加50万美元，最终达到了150万美元。



光环世界冠军赛简称HWC，于今年12月开始，明年3月进行决赛。决赛预计有16支队伍晋级，根据系列在全世界的流行程度，不同地区的出线名额也不一样，具体如下：

北美	8支
欧洲、非洲、中东	4支
大洋洲	2支
南美洲	1支
亚洲	1支

不难看出，美国人对《光环》的热爱，是其他国家地区的玩家所不能比拟的。有关HWC的报名以及赛程，将于近期正式公开。



N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



在任天堂最近的经营方针说明会上，新社长透露了年内至少还会有一场“任天堂网络直面会”举办。恰逢本期截稿日晚，官方宣布了 11 月 13 日将举办一场直面会更新 3DS 和 Wii U 的新作情报。而等到明年，直面会的包装（或是形式）还会焕然一新。另一方面，新账号、会员和手游的正式上线延期到了明年春，本期就为读者们带来前瞻简介。

任天堂全新账号系统及会员服务前瞻

在今年 9 月末，随着任天堂俱乐部的正式关闭，针对玩家会员的积分增值服务也完成了其历史使命。而在 10 月 29 日召开的经营方针说明会上，新任社长终于透露了取代任天堂俱乐部的全新会员服务，以及作为其基础的新账号系统的特色。虽然详细的信息并未正式公开，但从这些新服务的方针来看，也已经有足够的理由让人期待，承载任天堂旗下软硬件的服务平台将迎来一个全新面貌。

●新账号系统：Nintendo Account

任天堂新的账号系统除了原有的“Nintendo Network ID”，即使用游戏主机或者邮箱注册绑定的 NNID 之外，将新增国外常用的社交网络账号绑定。包括 Facebook、Twitter 和 Google 账号都将支持登陆任天堂网络服务。该账号强调一体化，不仅在 3DS、Wii U 可以继续使用，而且通用于未来的“NX”主机，甚至是任天堂旗下手游。

●新会员服务：My Nintendo

新的会员服务名为“My Nintendo”。该服务建立在任天堂账号的基础之上，因此不会再有“两套账号”的麻烦。新的会员服务也不只是简单的积分送礼平台。玩家透过该服务，在未来将享受到更加多元化的优惠和便利功能。

在登陆任天堂账号之后，用户就可以在浏览游戏官网时直接一键购买产品，让同一账号下的 3DS 和 Wii U 主机自动下载游戏。运营方面，也会根据玩家的购物历史和游戏状况等信息，主动向玩家推送最新情报和礼物，比如系统主题下载码，或是在玩家生日当天提供购物优惠。

原有的积分兑换礼品的功能在新会员服务下得到了拓展。除了在购买主机和游戏时会产生积分之外，玩家在游戏过程当中也将获得相应积分。通过这些积分，就可以得到会员福利，包括购买新游戏时的折扣券、DLC 优惠和实体周边。此外，该会员服务还涵盖了任天堂的手游和更长远计划内的店铺、电影院和主题乐园。而对于国内玩家来说，更重要的是新会员服务将打通手游、掌机和家用机的会员体验，游戏的存档数据会透过该服务上传到云端，在各种设备和设施之间共享，从而提供游戏特典等内容。不过对于是否有传统意义上的“云存档”，则仍需等待官方进一步公开会员服务的详情。

●任天堂&DeNA手游第一弹：Miitomo

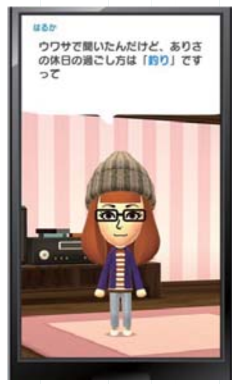
《Miitomo》是运用任天堂 IP“Mii”来开发的一款社交 APP，玩家要回答自己的 Mii 角色提出的各种问题，比如自己的兴趣爱好、最近做过和遇到的事情等。之后 Mii 会在不知不觉间跟其他玩家（好友）交换这些信息，从而让间接的交流转化为玩家互相的共同话题，甚至也可以在 APP 里面直接聊天。因此本作被任天堂定义为“话题交流”游戏。玩家如果有接触过《朋友聚会》系列”的话，对这种利用朋友信息来进行游戏的理念应该并不陌生。

尽管投资者在《Miitomo》公布之后以实际行动表达了他们对这款任天堂 &DeNA“手游”的失望，但是作为玩家和用户，我们却能从这款产品之中看出强强联合的野心和决心。

任天堂手握一众人气 IP 足以轻松捞钱，却偏偏选择了用虚拟形象 Mii 来打头炮，醉翁之意非常明显。该手游作为 5 款计划内的产品之中惟一免费下载的 APP，配合新的账号和会员服务的上线，预定将在 2016 年 3 月推出。如果任天堂凭借社交游戏的经验，让这款 APP 在手游和智能手机用户群成功拓展，甚至至成为新的社会现象的话，上面提到过的任天堂新账号和会员服务相信就会达到爆发式的增长，这无疑也是任天堂依靠手游市场来营销的最好开局。







《怪物猎人 × 》赠送两款特典主题下载码

即将于 11 月 28 日发售的狩猎动作游戏《怪物猎人 × 》，其首发版本将在限定期间之内提供两款特典主题的下载码。以下是下载码的兑换流程。由于这两款主题只能通过特典获得，之后不会单独发售，有计划购入本作的玩家可要趁早了哦。

●下载码兑换步骤

1. 购入含有特典的首发版本《怪物猎人 × 》。进入“モンハン部”网站，点击左侧“はじめての方”按钮，使用邮箱注册 My Capcom 会员账号。收到邮件后需要填写昵称和设置密码。
（www.capcom.co.jp/game/mhb/）


▲特典同时包含了两款主题的下载码，分别是“4大封面怪物”和“艾露猫”主题。两者均有特殊的效果音和BGM，后者壁纸可动。

2. 实体版游戏内封有“ハンタ－ID”序列号，下载版则是会在购买后的画面显示。注意游戏附带序列号的限定期间为2015年12月7日之前。序列号的有效期截至2015年12月25日。

3. 游戏正式发售后，使用My Capcom会员账号登陆モンハン部网站，进入特设页面，输入上述序列号。一个会员账号下最多可以输入4个序列号。此时就会显示两款特典主题的下载码。

4. 进入3DS的主题商店（主屏左上角），并输入特典主题的下载码。主题下载码的有效期截至2016年5月31日。

全新替换面板New 3DS套装公开

任天堂为New 3DS带来了五款主机加替换面板的同捆包，其中四款是全新公布。发售日均为11月28日，定价为17000日元（不含税）。对于喜欢个性化的玩家来说这几个新设计的面板吸引力可谓巨大。套装内含有充电器，但不带黑/白主机的原装面板。而单独的面板售价为2000日元（不含税），也会和主机套装同日开售。

●No.067 超级马里奥制造



●No.066 Hello Kitty

きせかえプレートパック
Hello Kitty
ハローキティ


▲该主机套装包含限定版系统主题下载码。

●No.065 怪物猎人X





●No.068 动物之森



eShop下载推荐



魔神少女 第2章 愿望的代价

魔神少女エピソード2 –願いへの代価–

- ●游戏类型：平台动作
- ●售价：800日元
- ●推荐度：★★★★☆
- ●发售日：2015年11月4日


本作是大受欢迎的3DS下载游戏《魔神少女》的第二部，由“东方”同人游戏制作团体INSIDE SYSTEM制作。基本玩法是控制主人公一边射击一边进行横版过关，但攻击动作需要消耗通过时间来恢复的“行动能力槽”，如何选择威力不同的攻击方式就成了游戏的核心乐趣之一。作为平台动作游戏，本作的场景和机关设计形式各异，而在其他元素上本作也做得相当丰富。比如对速度和力量等能力进行调整的强化插槽系统，多种小游戏，以及完成指定目标的挑战后各个角色的剧情背景对话，而且还有声优配音。

本作大幅增加了关卡数量至8个，均包含有新的敌人、陷阱和BOSS，另外还有隐藏关卡。利用关卡中能够消耗一次的魔法道具，就算是对平台动作游戏不太擅长的玩家也能顺利通关。

最后值得一提的是，本作在3日内即攀升到eShop下载游戏排行榜第六位，可见人气之高，而且得益于发行商CIRCLE，这次也有简体中文语言可选，感兴趣的玩家不妨尝试一下。



▲本作还推出了9款新的系统主题，打包只需500日元。而另外一款限定版主题则是游戏的早期购入特典，在11月18日前购入本作即可获得。





PS CLUB

集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报
PSN 商城热点推荐



在不久之前 PS4 刚迎来了一次大型的系统更新，而在前不久又追加了一次小型的更新。时间逐渐临近年底，各厂商也纷纷开始为旗下游戏推出各类特典或限定机来吸引玩家们的注意力。进入 11 月之后 PS+ 又公开了新的优惠内容，免费游戏阵容里有不少新面孔。

最新系统	PS4：3.11版本	PSV：3.55版本	PS3：4.76版本

《JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼》限定主机公开

PS4

将于 12 月 17 日发售的《JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼》在 10 月 16 日开通了 PS4 限定主机的预约，限定主机的硬盘壳分为三种版本，分别是历代主角版、第三部主角空条承太郎 + 白金之星版以及 DIO+ 世界版，每种纹样都分为黑色与白色两种版本。购买限定主机时可以选择连着另外两个硬盘壳一起购买，限定主机的单价是 43180 日元 (未含税)，而限定主机加另外两种硬盘壳的售价为 46180 日元 (未含税)。







《机动战士高达 EXTREME VS-FORCE》限定主机公布

PSV





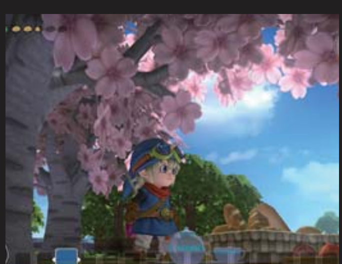
将于 12 月 23 日发售的《机动战士高达 EXTREME VS-FORCE》于近日公开了限定主机的消息，限定主机分为 PSV 与 PSV TV 两种，主机的纹样为初代作主角机 RX-78-2 高达与 UC 纪年系列最新作主角机独角兽，PSV 主机的纹样还制作成了游戏界面的形式。限定 PSV 的售价为 27980 日元(未含税)，限定 PSV TV 的售价为 18180 日元(未含税)。

《勇者斗恶龙建造者》预约特典公布

PS4 PS3 PSV

将于 2016 年 1 月 28 日发售的《勇者斗恶龙建造者 来复活阿雷夫佳尔德吧》公布了初回购买特典的内容以及 Square Enix e-STORE 店铺特典内容。

初回特典为和风组合的“樱花树”以及对应的菜单，而 Square Enix e-STORE 店铺特典的内容是史莱姆壁纸的下载码配信。







PS4 系统更新 3.11 版本

PS4

PS4 主机在 11 月 9 日更新了 3.11 版本的系统，这次的更新主要是一些比较小的内容。在此前更新的 3.10 版本里玩家可以直接关注游戏或者与游戏相关的名人，它们的信息会显示在“What's New”里。同时在“讯息”页面里追加了新的贴图。

11月PS+配信内容一览

PS4 PS3 PSV

日服

免费游戏配信时间：
2015年11月4日～2015年12月1日
特制主题配信时间：
2015年11月4日～2016年1月5日

免费游戏

游戏名称	平台
火箭联盟	PS4
杀戮地带 雇佣兵	PSV
梦幻之星 新星	PSV
勇者别嚣张3D	PSP
Lunatic Dawn Ⅱ	PS3
哇哦戴夫！	PS4、PSV
移魂器	PS4、PS3、PSV

其他内容

名称	平台
PS+特制主题	PS4、PS3、PSV



港服

免费游戏配信时间：
2015年11月5日～2015年12月2日

免费游戏

游戏名称	平台
方块猫嘉年华	PSV
墨鬼	PSV
质量效应2	PS3
超级肉肉哥	PS4、PSV
神偷	PS4、PS3
龙翅汤	PS4、PS3、PSV

欧服与美服

免费游戏配信时间：
2015年11月3日开始配信

免费游戏

游戏名称	平台
隐形妖怪	PSP
行尸走肉 第二季	PS4
魔能2	PS4
质量效应2	PS3
超越善恶	PS3
龙翅汤	PS4、PS3、PSV

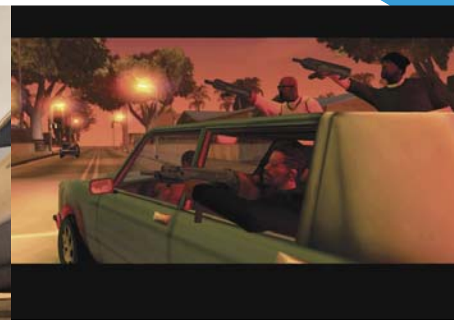


《横行霸道 圣安德里亚斯》移植PS3平台

PS3

“《横行霸道》系列”PS2平台的作品《横行霸道 圣安德里亚斯》在近日宣布了将会移植PS3平台的消息，发售日为12月17日。本作将对应奖杯系统，分辨率提升至720P，同时加强色彩与光影效果，让原作的氛围得到最大限度的还原。





《数码宝贝世界 次级指令》主题曲歌手公开

PSV

将于2016年发售的《数码宝贝》游戏最新作《数码宝贝世界 次级指令》近日公开了主题曲歌手，本作的主题曲歌手是曾为《Fate/Zero》、《龙背上的骑兵3》等作演唱过主题曲的蓝井エイル，主题曲名目前还尚未公开。



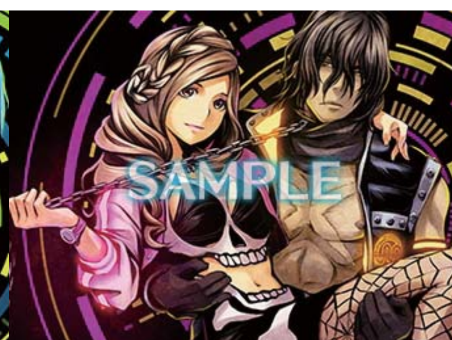


《生存档案 天空的彼端》店铺特典公开

PSV PS4

将于12月17日发售的《生存档案 天空的彼端》公开了各店铺特典的内容。其中有新图特典的是Loppi・HMV（A4尺寸文件夹）、GEO（A4尺寸文件夹）、上新电机（手机壁纸）、WonderGOO（A3尺寸挂画）、sofmap（B2尺寸挂画）、古本市场（微纤维布）。除了这些店铺之外还有TSUTAYA、Amazon等店铺也有着专门的店铺特典，店铺特典的新图和其他店铺特典的内容可以到游戏官网进行查询。







软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

双十一为何没有掌机的事儿？N3DS 为何价格跳水？PS4 便携版是怎么回事？Xbox One 为何全面涨价？欢迎收看本期的“软硬兼施 SP”栏目！（顺带说一句，Xbox One 精英手柄真是太好用了，价格倒不是问题，关键是断货买不着！）

价格行情
——提供最佳购机方案

01 购机推荐套餐 PSV

品牌 / 型号		价格
主机	PSV-2000主机（行货）	1149元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	218元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1407元
近期推荐购入指数		8

备注

主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评

时值双十一，很多玩家都疑问为何每年双十一促销狂欢从来都没有掌机的事。一方面是利润所致，虽然掌机的便携属性和手机类似，但国内的水货市场却着实没有太多的利润空间。其次是水货商多属于普通销售关系，既算不上厂商第一方销售，又不属于城市代理级别，在影响利益的前提下也就很难参与双十一这类活动了。说回到 PSV 市场，从近段时间的情况来说，购买行货、水货 PSV-2000 的玩家数量处于对等的状态，同时购买水货主机的玩家多半是冲着可破解的利益才下手的。这里也要稍微对破解 PSV 的玩家提醒，目前 3.55 系统破解 PSP 模式后，会无法联网，且不能格式化主机购买合购游戏，否则就需要重新破解，如果不是必要需求，还是建议看中破解的玩家下手二手的 PSP 主机更好一些。当然现在也有一个比较流行的玩法是使用 PSV TV 破解 PSP 模式后，当作主机模拟 PS 游戏等其他主机游戏，有兴趣的玩家可以尝试一下。另外，目前的破解市场价格不等，在 50 ~ 100 元之间，主要是双气泡双系统，即刷写 TNV 和 ARK 两个系统，单系统破解可能会因为系统的突然损坏导致破解失败，对于自费破解的玩家在掏钱之前一定要了解好对付的破解情况。至于行货 PSV-2000，暂时无法破解，原因之前也已经提到，从推荐主机的角度考虑，行货依然为近期购机首选。



▲破解PSV更适合用在PSV TV上，外接电视作为模拟器主机，是目前比较流行的居家玩法。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（国行黑白，Wi-Fi）	1149元	16GB索尼原装PSV记忆卡	218元
PSV-2000主机（港版、日版，Wi-Fi）	1100元	32GB索尼原装PSV记忆卡	318元
PSV TV普通版（港版不含手柄）	298元	64GB索尼原装PSV记忆卡	488元
PSV TV普通版（包含PS4手柄一支）	498元	8GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	120元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	16GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	220元
PSV原装耳机（港版）	120元	32GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	380元
8GB索尼原装PSV记忆卡	128元	64GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	600元

02 购机推荐套餐 3DS

品牌 / 型号		价格
主机	N3DS主机（日版，9.2系统）	860元
烧录卡	GateWay 3DS	320元
存储卡	金士顿 32GB TF卡	79元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1299元
近期推荐购入指数		10

备注

主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评

自从 3DS 拥有无卡破解、可以运行模拟器之后，很多玩家都纠结于无卡破解的繁琐操作，又想要获得模拟器游戏。也或许是看中了这片市场的需求，国内老牌烧录卡厂商 SuperCard 在上个月推出了全新的 DSTWO PLUS 烧录卡，此烧录卡的最大特点是在兼容了 3DS 游戏的同时仍然可以运行 NDS、GBA、SFC 游戏。不过 SuperCard 的 3DS 功能实现得颇为不厚道，和大部分的 3DS 烧录卡相同，DSTWO PLUS 是山寨了 GateWay 3DS 的系统程序，并依靠 Gateway 模拟器插件来模拟 GateWay 3DS 实现 3DS 游戏的破解，所以如果 GateWay 未来有意封杀 DSTWO PLUS，或许未来 DSTWO PLUS 在 3DS



▲DSTWO PLUS通过GateWay运行3DS游戏，但GateWay 3DS曾经通过“蓝屏炸弹”让此前的山寨卡用户遭遇3DS毁机问题，因此在稳定上DSTWO PLUS仍不值得信任。

游戏的兼容性就会有一定缺失。但相比起其他的烧录卡，一卡兼容NDS、GBA、SFC游戏的功能还是非常值得的，惟一损失的是3DS主机的续航能力，毕竟DSTWO PLUS内部拥有CPU封装芯片，会加剧电量消耗，单纯运行3DS游戏的话，续航也只有不到3小时，这要比其他烧录卡的续航时间短上许多，目前DSTWO PLUS烧录卡的售价在300元左右，有条件且对模拟感兴趣的玩家可以尝试。

至于市场方面，近期N3DS主机有不小的跳水，9.2系统版本的N3DS黑白色主机价格不到900元，即便是32G的无卡破解售价也仅在1000元出头，考虑到国内的整体销量，未来一段时间是入手小款N3DS的较好时机，玩家可以考虑出手了。另外任天堂在近期更新了全新的10.2系统，且屏蔽了10.0系统以下的eShop联网机制，不过新系统无论是GateWay 3DS、SKY3DS还是无卡破解的用户均可以正常升级，有需求的玩家可以直接在虚拟系统中更新。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版，9.2系统）	860元	DSTWO PLUS（支持至9.2系统）	300元
N3DS LL主机（日版，9.5系统）	990元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS无卡破解主机（日版，9.1系统，含32G TF卡）	1080元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元
SKY3DS（支持10.2系统）	390元		

03 购机推荐套餐 PS4

	品牌／型号	价格
主机	PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2399元
总计		2399元
近期推荐购入指数		8

备注

主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评

PS4作为索尼目前的主打机种，全球销量已经破2500万，国内玩家对PS4的认知度也相当高，比起PSV，国行PS4的销量要比水货高出不少。当然这也和国内PS4主机的官方定价有一定关系，虽然索尼官方的价格定在2399元，但在国内商家的报价普遍偏低。尤其是年底这阶段，各大电商之间也对比降价。截稿日之前，国行PS4在一号店只有2188元，价格和线下、淘宝等商家基本一致，有入手想法的不妨可以到一号店这样的电商平台观望。同时建议玩家在购买行货PS4时多对比一下国内三个主流自营电商之间的报价，包括京东、一号店和苏宁易购，说不定会有一些惊喜。另外值得一提的是，现在有不少商家为了清理11xx型主机的库存，将11xx型描述为完美版，并对比12xx型提出11xx型主机的一些优点，实际上11xx型主机并不存在什么完美型，12xx型主机同样有新版本的优势，玩家按照需求选择就好，不要轻易被商家的思维陷阱所引导。



■HORI的这款PS4专用便携液晶最近在电视、互联网上的亮相率很高，导致不少玩家以为索尼出了便携版PS4主机。

此外，或许是国内某跑男节目的热播，新人成员展示的便携型的游戏主机让不少玩家疑惑，导致近期很多玩家都咨询PS4便携主机到底为何物。实际上PS4并没有专门为明星定制的PS4便携主机，他们所使用的是日本HORI推出的一款PS4专用便携显示器，这款显示器拥有11.6寸屏幕，可以以卡扣的形式锁住PS4，并接入HDMI线，输出1080p画面。对于经常出差又想随时体验PS4的玩家来说，HORI的这件周边确实是一件黑科技产品，不过其售价不菲，国内的普遍报价在1600~1700元之间，接近于全新PS4的售价了，当然如果你有兴趣，也可以选购一台组成属于自己的便携PS4主机。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2399元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1206A主机（500GB，黑/白色，港版）	2200元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
原装DS4无线振动手柄（港版四色）	310元	高仿索尼HDMI线	45元
原装DS4无线振动手柄（行货手柄）	380元		

04 购机推荐套餐 Xbox One

	品牌／型号	价格
主机	Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2080元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		2080元
近期推荐购入指数		7

备注

主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评

随着《光环5 守护者》的发售和Xbox One向下兼容功能的即将推出，Xbox One最近两周的价格也水涨船高，500GB的台版主机售价已经达到2400元左右，对比一个月前要贵上将近300元，同时韩版、港版也分别达到2450元和2500元的报价。如果不是为了着急体验《光环5 守护者》的话，建议近期有需求的玩家可以再观望一段时间。至于不少玩家期待的1TB版大容量主机，国内商家已经普遍到货，包含港版和韩版两种型号，售价在2950元和2850元左右，台版则暂时没有1TB的Xbox One机型。需要说明的是，这部分1TB机型和美国6月份上市的美版1TB机型是相同的，而非近期上市的1TB混合硬盘的精英版Xbox One，因此搭配的手柄也只是包含3.5mm耳机插孔的新手柄，而非重新设计的精英版手柄，想要下手选购1TB主机的玩家不要买错版本。



►港版、韩版的新款1TB Xbox One并非美国本土刚刚上市的1TB混合硬盘的精英版Xbox One，玩家切勿混淆。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，500GB，黑色，无Kinect）	2500元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（韩版，500GB，黑色，无Kinect）	2450元	Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元
Xbox One主机（台版，500GB，黑色，无Kinect）	2380元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（韩版，1TB，黑色，无Kinect）	2850元	Xbox One Kinect 感应器（国行版）	1090元
Xbox One主机（港版，1TB，黑色，无Kinect）	2950元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	2999元	组装HDMI线	50元



研究中心 RESEARCH CENTER

《刺客信条》系列”作为最“无双”的潜入类动作游戏，不少玩家已经放弃研究如何在游戏中扮演一个刺客，纷纷转职为了战士。不过自上一年作品被不少玩家吐槽后，今年系列的全新作在潜入与正面作战的设计上有了不小的进步。这次研究在附上游戏全奖杯 / 成就相关收集要素地图的同时，也为大家带来了游戏支线任务流程及同步要点攻略，希望可以帮助大家在这款游戏中获得更出色的游戏体验。

文 筒子君　美编 心の永恒

刺客信条 枭雄	Ubisoft		动作冒险
多机种	Assassin's Creed Syndicate		中文版
	2015年10月23日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：59.99美元		



伙伴行动

伙伴行动因为没有对应的任务剧情，且大部分任务内容的同步条件都为重复内容，这里集中为大家介绍下相关的同步要点，就不再单个说明。

亨利·葛林

◆帮派据点

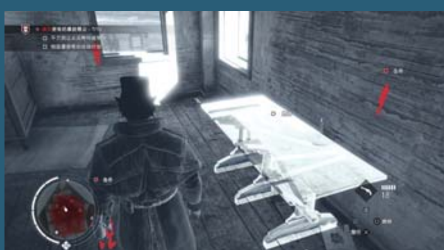
●同步要求：杀死首领而不被发现

首领通常都难以直接接近，他的身边总是散布着许多杂兵，如果正常潜入的话，任务需要不短的时间，此时推荐玩家从高处直接锁定目标，使用道具直接干掉首领，之后即使被发现也不会对同步产生影响。另外如果有时距离太远无法用道具瞄准，可以利用绳枪的钩锁进行空中刺杀，落地后被发现同样不影响同步。

●同步要求：释放被捕的帮众

释放帮众的同步是帮派据点内最为恶心的要求，如果过早释放帮众，他们有时会主动与敌人进行战斗，导致另外一波帮众被提前处决，推荐玩家将所有敌人解决后，再进行同步要求。

●同步要求：烧毁暴徒帮的抢劫计划



计划书位于警戒区域的建筑物内，玩家可以通过开启鹰眼视觉来寻找，被找到的计划书会以白色桌子的形状高亮标记在地图中。另外玩家一定要注意，如果达成了任务目标，而没有找到烧毁计划书的话，会算作同步要求失败。

●同步要求：千万别让尖兵呼叫援军

玩家开启鹰眼视觉后，尖兵敌人头上会以眼睛的图标做出提示，在任务要优先解决。另外尖兵有自己的警戒区域设定，超出区域外即使玩家被其他敌人发现，也不会造成尖兵呼救。同时尖兵开始呼叫救援时，在一定的时间内如果玩家将之击杀，同样不会影响任务同步。

◆帮派战争

●同步要求：无

当玩家完成一个区域内的所有伙伴行动后，就会触发该区域的帮派战争，玩家需要战胜区域内的首领才能解放当前区域。在玩家完成伙伴行动的过程中，区域首领会对玩家主动发起一次袭击，此时区域首领的能力值大致与一个高级圣殿骑士相当，并且可以通过刺杀手段解决。如果在首领出击时将其成功解决掉，解放区域进行的帮派战争将会变为纯杂兵战，可以降低不少难度。而如果玩家没有把握到机会的话，帮派战争则需要与首领进行正面战斗，首领战与主线流程中的BOSS战相似，玩家需要留意反击首领的连续攻击。

© 2007–2014 Ubisoft Entertainment.

◆圣殿骑士猎杀

●同步要求：各种花式刺杀

猎杀任务是游戏中最为多样的支线任务，挑战同步要求的话，每一关都可以当做一个完整的暗杀关卡来进行，其内容可以说几乎与当年《刺客信条》初代的主线相当。由于此类任务同步要求纷繁多样，这里不作详细介绍。但是需要提醒各位读者，在进行此类任务时要记得猎杀过程中，游戏并没有设定全程不被发现这种限制，所以进行刺杀时多考虑些一步到位的速杀手段，将会比将敌人一个个解决后再潜入来的有趣。

弗雷德里克·艾柏林

◆赏金狩猎

●同步要求：活捉目标

艾柏林的赏金任务只要保证目标角色不死即可达成，较快的打法有两种：一种是明目张胆地进入区域内，之后发现玩家的目标会仓皇地逃离警戒区域，此时只要一路尾随目标，当他跑到马车附近后，将其挟持即可快速丢进马车；另外一种方法同样是明目张胆地进入区域内，快速找到目标后直接挟持，在敌人将你包围起来前打昏目标，随后解决掉区域内所有敌人，就可以大摇大摆地押送目标。

克拉拉·欧迪亚

◆解放儿童

●同步要求：不可触发警报

克拉拉所有的伙伴行动都共用这一个同步条件，不触发警报的要求非常宽松。游戏中如果玩家在警戒区域内完全暴露，就会出现头顶显示铃铛的敌人，他会摇响距离最近的警铃呼叫支援，而在这名敌人没有触发警铃前，不管区域内闹得多凶都不会同步失败。比较简单的打法是玩家在进入前，先使用鹰眼视觉找到区域内警铃的位置，进入后直接将警铃破坏，随后即使一路无双也可保轻松同步。



伦敦故事

查尔斯·狄更斯

◆弹簧腿杰克

●同步要求：使用炸药杀死教徒

找到狄更斯后，他告知两姐弟自己组织了名为"幽灵社"的组织，来调查发生在伦敦的一些灵异事件，觉得有趣的姐弟俩痛快地答应了帮助狄更斯一同展开调查。他们的第一个案子就是臭名昭著的罪犯"弹簧腿杰克"。根据游戏提示，玩家会在第二名受害者处遇到杰克，在同等级情况下，杰克的战斗力极高，打斗时记得多使用处决技能打出高伤害。受到一定伤害后杰克会使用烟雾弹逃走，之后开启鹰眼视觉跟随足迹会来到他的藏身处。在藏身处房顶和二楼屋子内都可以找到炸药，炸药可以直接用手枪引爆，这两个炸药点附近也正好有杂兵。达成同步后从据点右侧的通道进入地下，打死几个杂兵后再次遇到杰克。注意此时杰克的烟雾弹会造成玩家硬直，需要注意使用反击，输出时则可以多多使用道具连击打出伤害。

◆地狱钟声

●同步要求：与窃贼搭上同一辆马车在不被发现的情况下尾随窃贼

玩家在狄更斯处得知伦敦出现了连环盗窃案，同时每一名嫌犯都称自己是受到了恶魔的蛊惑，于是弗莱姐弟展开了对此案件的调查。任务首先要根据系统的提示与不同NPC对话，之后找到窃贼并开始跟踪。当窃贼通过广场来到马车前，他会四下张望一番，此时注意不要跟得太紧避免被发现。当窃贼进入马车后，只要爬上马车顶即可达成同步条件一。马车到达公园门前后窃贼会下车，此时要利用马车作为视线遮挡避免被发现，最后跟踪窃贼



玩家会找到来自意大利的催眠大师——"艾吉奥"。由于一时大意，虽然找到了催眠师，但是姐弟两也同样中招，被催眠后也成为了窃贼。

◆回忆

●同步要求：无

被狄更斯从监狱保释出来后，根据回忆想起了被催眠的经过，此时在游戏中需要重现当时盗窃的情节，目标共有三个，注意盗窃时不要被警察发现即可。回想起一切后，姐弟俩再次来到"艾吉奥"的藏身处将他缉拿归案。抓捕过程中要注意一旦被目标发现，他就会使用催眠术令玩家离开管制区域，所以只能通过潜行完美挟持才能过关。

◆伯克莱广场50号

●同步要求：无

这次玩家要与狄更斯一同去调查号称伦敦最凶恶鬼屋的伯克莱广场50号。到达房间后根据鹰眼视觉调查线索，随后房间内出现三个小孩。在追捕中三名小孩会在路口分头行动，此处建议提前从左边斜穿马路，就能迅速抓到小孩。从小孩口中得知鬼屋的内情后，回到房间内解决密室中的杀人犯即可。

◆未能寄达的邮件

●同步要求：两分钟内劫持到马车

与狄更斯一同来到一处犯罪现场调查，雅各布在一张草席上打起盹来，睡醒后雅各布在现场发现了一封信件，上面竟赫然写着对他表达爱意的情话，正当雅各布疑惑不解时，道路上传来了一阵求救声。马车出现后，游戏会设定玩家与马车产生一段距离，之后的追逐必须保证速度。接近马车准备截获时，依旧要注意尽量在直路进行避免失误。在返程的途中，经过大桥时后方会出现追兵。如果觉得战斗困难的话，注意离开大桥向左走就会进入滑铁卢车站，车站附近有小路可以直接甩开追兵。当雅各布带着被绑架的姑娘来到安全地点后，马车内的姑娘却已不见了踪影，此时感到不可思议的雅各布用力地眨了眨眼，可再次睁开眼睛时，他却仍然躺在犯罪现场的那张草席上，刚才的一切似乎都从未发生过。

◆伦敦的恐惧

●同步要求：不要碰到地面

慌慌张张跑来的狄更斯告诉姐弟俩"弹簧腿杰克"又卷土重来，找到杰克的踪迹后，姐弟俩开始对其展开抓捕。要求不要碰到地面

的同步挑战不难，注意有时杰克会向玩家开枪，当出现躲避子弹的提示时，一定要小心被子弹打中从高处落下。最后的战斗中杰克会在使用烟雾弹的同时召唤分身，此时不要贪功注意反击即可。

◆我们的共同朋友（特典内容）

●同步要求：无

达尔文和狄更斯共同的好友汉默先生来到了伦敦，为了保证这位家财万贯的朋友不在伦敦受到伤害，他们请到了姐弟俩帮忙。在车站接到汉默后，会遭遇暴徒帮的袭击，解决敌人后，汉默会要求玩家将一名敌人的尸体扔进河里，之后他会用假身分与自己素未谋面的未婚妻相见，以确定对方是否是适合交往的对象。

◆狡诈计划（特典内容）

●同步要求：无

经过一段时间的交往后，汉默已经坠入了爱河，他希望姐弟俩帮助他上演一出英雄救美的好戏，因为在任务的最终阶段要配合汉默被他打倒，所以提前换上防御力较低的装备可以加快被打败的速度。与汉默商量好计策后，玩家要来到滑铁卢车站绑走目标，这个场景在主线序列中玩家曾来过多次，对这里的道路应该已经烂熟于心，将目标带出不在话下。之后和她一同来到与汉默约好的地点，汉默就会出现与玩家发生战斗。注意在战斗中，如果玩家长时间不对汉默发动攻击，就会引起女子的怀疑，所以也要适当加一些演技。



查尔斯·达尔文

◆柏林样品

●同步要求：保持不被发现

达尔文告知姐弟俩他的安全正在遭受威胁，身为朋友姐弟俩当然会替他出头。任务中玩家要在火车站抓到施瓦茨并将他带走，同步要求玩家不被发现，进入车站后，我们先使用绳枪来到车站高处的横梁上，此时目标会走向车站二层，此层共有三名巡逻的敌人，除去墙边的一个外，剩余两个会不停移动。此时玩家可以从空中进行刺杀，剩余墙边的一人用飞刀解决。搞定守卫后，目标正好爬上楼梯，混在人群中即可轻松将其挟持。随后选择从车站另外一侧押送施瓦茨博士，这一条路上的杂兵比较容易躲避，来到目标地点后，施瓦茨会挣脱玩家的挟持，解决杂兵后追上他解决即可完成任务。杀死目标后，才知道原来他只是替身，真正的施瓦茨根本没有来到伦敦。

◆恶毒的神秘事件

●同步要求：在花粉弥漫之中开枪杀死圣殿骑士
利用花朵的效果毁掉追捕的马车

此次我们需要帮助达尔文调查詹姆士公园中出现的有毒气体，发出毒气的目标共有三个，离玩家最远的目标附近我们可以看到一个圣殿骑士。注意同步的要求是在花粉之中解决目标，所以玩家也必须进入有毒区域才能达成同步条件。解决完所有有毒的目标后，公园门前会发现一辆同样散发毒气的马车，将其截获后，玩家要跟随达尔文渡过泰晤士河将其销毁。在大桥上玩家会遇到追兵，此时只要让马车上的毒气停留在敌人身上几秒钟就可以将他们解决，同时完成同步。另外销毁马车的地点就在桥下左边的工厂内，玩家甩开追兵时可以尽量在附近周旋，节省之后返程的时间。



◆诽谤

●同步要求：无

达尔文的学术在报纸上遭到了他人的诋毁，于是我们要替他找到相关的线索。来到街口就会看到有暴徒帮的人在攻击报童，玩家需要追上他获取线索。此任务中玩家必须一直追到铁轨上才能抓到目标，之前即使已经贴近了目标也无法抓取。另外在追逐中会有许多固定出现的障碍阻挡玩家，如果此时与目标距离过近，这些固定事件有很大几率会造成目标死亡，导致任务失败。

◆冷酷的讽刺画

●同步要求：一次破坏所有的印刷机

伦敦内通过各种渠道对达尔文的讽刺更加变本加厉，玩家需要帮他找到这些海报并销毁。地图上的目标点只会显示海报大概的区域，到达区域内后可以使用鹰眼视觉定位海报的详细位置。撕毁所有海报后，最后一张是贴在马车上面的，挟持马车后即可撕下。之后我们会看到张贴海报的人，跟踪一段后进入下水道内的印刷据点，同步要求一次性解决所有印刷机，因为炸药的数量充足，只要注意出口处两台较远的印刷机即可轻松完成。

◆生存竞争

●同步要求：在不被发现的情况下挟持警员

从南丁格尔护士处我们得知，达尔文被警察抓了起来。任务中玩家首先要在公园中将目标警员挟持出来，此目标位于公园的西侧，玩家锁定他后，可以在公园无人的角落等待，只要确保挟持时不被发现，就可以直接带着警员从公园内的大路来到北面出口，中间警察所站的位置是无法发现玩家的。随后从警察的口中得知达尔文的位置后，可以从二楼窗户直接进入建筑内，二楼内光线十分昏暗，可以轻松将守卫刺杀。三楼的守卫则完全背对楼梯，更加容易解决，最后只要等待南丁格尔将达尔文治愈，并将其背离建筑即可完成任务。

◆达尔文的兰花（特典内容）

●同步要求：比恶棍先抵达码头
驾马车回去找达尔文

夺回兰花的任务中，恶棍是驾着马车前往码头的，虽然看上去比玩家快很多，但因为需要绕路，所以玩家只要使用绳枪跨过大桥就会比敌人达到的速度快得多。解决码头的战斗后，在船头找到兰花，然后随便劫一辆马车回去找达尔文即可。

卡尔·马克思

◆猫捉老鼠

●同步要求：用挂桶杀死两名间谍
在酒吧外制造帮派争斗以吸引间谍注意

马克思为了方便与组织的人接头，需要姐弟俩为他解决一些间谍。第一次刺杀间谍时，区域内有两名间谍会经过挂桶，其中一名一直站在桶下，另外一名则只有在巡逻时会经过挂桶，玩家要注意时机尽快达成。第二次刺杀间谍时，需要在门外招募小弟制造混乱，因为本任务的等级很低，小弟们也有几率可以直接将间谍解决。任务最后，马克思看到组织中有人出卖了自己，请求姐弟俩将叛徒带来身边。叛徒会和几名警官走一段路，懒得等的话三个二级警察解决起来也不麻烦，此时叛徒也不会主动逃跑。将叛徒带到马克思身边后，基于人道主义精神，马克思还是选择让他自行离开。

◆烟硝尘上

●同步要求：从空中刺杀一名守卫

帮助马克思搜集工厂的一些信息，玩家需要来到一处工厂点燃棉花，起火后找到消防车并以此为借口诱骗工头找到账本，再进行偷窃。由于涉及到了无产阶级与资本主义的斗争，这是游戏中首次鼓励玩家杀死蓝色的守卫敌人，工厂中的几个守卫中，二楼工头办公室处的守卫最容易达成同步条件，玩家可以在取得办公室宝箱的同时，将守卫吸引到门前再从高空刺杀。

◆无政府主义者介入

●同步要求：造成一辆正在追逐的马车翻覆

不断受到欺压的工人终于忍无可忍，一位极端主义者偷取了一车爆炸品准备袭击资本家。为了避免其犯下大错，姐弟俩要找到他并将爆炸品处理掉。因为工人是任务中的重要NPC，玩家无法使用普通的抢车方式上车，只能爬上马车后再根据按键提示将之挟持。同步条件要求的解决马车，可以使用枪械或飞刀等道具实现，一旦见到敌人，要果断出手避免马车发生爆炸，最后马车到达目的地后，爆炸物会被圣殿骑士劫走，解决杂兵并成功保护工人后任务完成。

◆爆炸性的结局

●同步要求：用硝化甘油杀死五名圣殿骑士

姐弟俩此次要出面销毁被圣殿骑士夺走的硝化甘油，潜入马车的要求可以无视，直接截获马车也可以到达目的地。同步要求使用硝化甘油解决五名圣殿骑士，由于圣殿骑士的血量较厚，如果不是紧邻爆炸物的话并不会被直接炸死。且一旦硝化甘油使用数量达到五次，即视为完成任务，同步要求就会失败。如果希望提高任务速度，推荐直接吸引一波敌人来到爆炸物前肉搏，将他们打到残血后使用绳枪离开并在高处引爆硝化甘油，可以一次达成条件。

◆公众舆论

●同步要求：隐藏一具尸体
不要杀死任何一名警察

为了进一步扩大组织的影响力，马克思决定展开公众演说，因为担心会被人刺杀，他再次邀请弗莱姐弟前来帮忙。同步要求一中，正对演讲台右边有一名落单的敌人，可以挟持他来到右边的小巷，杀死后扔进草堆达成。剩余的三人建议都带到演讲台后面的小巷，这样可以避过大部分警察的注意。另外在挟持正对台下的敌人时，有很大几率引起警察注意，此时不要惊慌只要快步离开，就不会被警察发现。



维多利亚女王

◆炸药船

●同步要求：从吊车上施展空中刺杀

虽然扳倒了史塔瑞，但是圣殿骑士的势力依旧企图重新夺回伦敦的控制权，姐弟俩从女王那里得到情报后，协助她的手下弗烈明一同解决这些余党，按照同步要求爬上吊车等待机会刺杀即可。随后需要面对大量的敌人，可以在楼梯等狭窄地形下使用烟雾弹速杀敌人。

◆行动：火车头

●同步要求：无

虽然抓到了圣殿骑士，但是弗烈明却没有从他口中套出任何一点消息，此时只能由姐弟俩亲自出马。来到监狱对圣殿骑士进行了一轮毒打之后，顺利得知了他们下一步的计划。原来圣殿骑士运来的炸药是为了袭击火车，登上携带炸药的火车后，姐弟俩发现位于车头的炸药所在铁门里面，此时只能选择将车头与车厢分离，以确保平民的安全。玩家登上火车后，由于时间紧迫，需要尽量避免与列车上的杂兵发生战斗节省下任务时间。

◆行动：为命而驶

●同步要求：在80秒内到达安全地点

由于看管不利，之前抓到的圣殿骑士从监狱中逃脱，此时我们需要跟踪他找到圣殿骑士的据点。注意圣殿骑士的行进路线比较机警，会不时兜些圈子，不过因为目标地点距离不远，所以可以放心和他保持一定距离避免被发现。来到据点后，姐弟俩劫走了圣殿骑士准备的一马车炸药，不过在离开前，圣殿骑士点燃了马车，俩人只好飞快地驱车向安全地点前进。任务中马车爆炸的时间为 90 秒钟，玩家 80 秒内到达的同步不算难，不过抵达安全地点后一定要及时下车，因为马车的爆炸半径较广，千万要避免被余波炸死的尴尬。另外如果在路上遇到堵得比较严实的障碍，可以使用马车的冲撞能力直接通过。



◆行动：威斯敏斯特

●同步要求：让圣殿骑士在不杀死无辜居民的情况下杀死自己

在姐弟俩之前的几次行动后，圣殿骑士已经穷途末路，他们将最终计划的目标锁定在了国会大厦。来到国会后玩家要根据弗烈明的提示杀死携带炸药的圣殿骑士，任务中即使被敌人发现，他们引爆炸弹也需要三秒的时间，所以玩家大可直接现身刺杀，不过如果被同区域内另外的敌人看到，则必定任务失败。同步条件只需要将他们挟持到无人的区域后再将之施放，圣殿骑士就会自行点燃炸药，此时即可完成同步要求。搞定携带炸弹的敌人后，之前的头目再次现身并抓到了首相，玩家在此处需要用手枪将他击毙。在临死前头目多嘴地说出了他们最后的秘密，在正午钟声敲响十二下后，他们隐藏好的炸药就将炸毁国会。任务中玩家有充分的时间寻找四处炸弹，第一个在走廊尽头的房间内，第二个在花园的角落，第三个在国会大厅一侧，最后一个玩家需要爬上钟楼顶端拆除。解决掉所有圣殿骑士后，女王希望姐弟俩可以继续为王室效力，帮助英帝国更加繁盛，但是此举无疑违背了刺客的教义，姐弟俩最终还是选择了拒绝。

火车藏身处

◆黄雀在后

●同步要求：空中刺杀所有埋伏的狙击手

帮派的艾格尼丝外出行动时一直被人跟踪，伊薇趁机希望查看下是否真的有人要对帮派有所行动，途中伊薇很快发现了可疑的跟踪者，同时这名冒失的跟踪者无意间将帮会的消息透露给了史塔瑞的人，于是暴徒帮埋伏了狙击手要解决艾格尼丝。同步要求一路上五名狙击手均要使用空中刺杀，所以行动时要注意尽快来到敌人头顶的高处。因为狙击手开枪时有倒计时提示，玩家可依此为参照计算行动时间，搞定暴徒帮所有的敌人后，伊薇抓住了名叫奈杰尔的跟踪者，原来他只是希望加入帮派的追随者，经过商量几人决定将他留在火车上做些清洁工作。

◆奈杰尔沾光

●同步要求：击昏四名警察

根据提示找到奈杰尔后，玩家需要去现场将他的犯罪证据销毁掉。此时距离我们最近的证据先不去管它，从警察的封锁区域左边直走，将此处的证据销毁，之后继续销毁右前方的第二个证据。这片区域整体的守卫很松，可以趁机刷取四次击昏的同步要求。最后来到一开始的院子右边，这里只有一个落单的警察在维护秩序，躲在人群中可以轻松将他击昏。进入院子后这里看似守卫森严，其实警察都在调查现场，所以不会引起注意，销毁证据后原路离开。当所有证据都销毁后，玩家还需要再去处理尸体，因为之前后面的守卫已经基本被解决殆尽，带走尸体非常轻松。

◆你好啊，格林阁下

●同步要求：不受到任何伤害
分开五节运货火车



回到火车上后，奈杰尔偷来了暴徒帮的机关枪，而此时暴徒帮的人正好找上门来。不受伤害这个同步仅要求在车站内的部分，射击时可以开启鹰眼视觉提前发现敌人的位置，同时每个进入瞄准状态的敌人都会有瞄准镜提示，此时只要将他们优先解决即可达成同步。之后火车驶离车站后，玩家需要将敌人火车的所有车厢连接点破坏，难度不高，只要留意提前射击不要错过即可。完成两个同步要求后，剩余的部分只要确保角色存活即可通过。



第一次世界大战

第一次世界大战的内容独立于游戏主线剧情之外，玩家将要扮演全新的角色，在1916年的伦敦执行全新的刺客任务。当玩家通过序列六之后，伏尔泰河的最东面将会开启通往一战内容的通道。在此处玩家会通过一系列的任务，来拯救遭受一战战火摧残的伦敦，同时得知到一些与朱诺相关的情报。



◆最黑暗的时刻

●同步要求：使用发电机吸引间谍

这个任务虽然流程极长，但同步要求非常简单，在最初的房间内，玩家来到建筑二楼后，开启鹰眼视觉就会看到房间的角落有一个可以互动的发电机，之后将其打开即可。

进入任务后，玩家使用的角色变为了一个名叫莉迪亚的女子，她就是雅各布的孙女，所以从面貌上看，她和自己的爷爷还有姑婆都有几分相似。此时莉迪亚已经解决了房间内的一些敌人，通过鹰眼视觉，找到建筑物内剩余的三人并解决掉后，莉迪亚拿到了自己想要的东西。然而就在此时，房间的大门被打开，几支手枪对准了她，虽然一派剑拔弩张的形势，不过双方都没有动起手来。随后门外的黑暗中走出来一位英国绅士，此人正是英国最著名的首相——“丘吉尔”。虽然身为刺客，但毕竟也是英国人，弗莱和丘吉尔出于保卫国家的共同立场展开了合作。为了阻止敌军的空袭，丘吉尔会请求玩家帮他收集到无线电的情报。情报共分为三处，推荐解决顺序为西、东、北，具体参考方法如下：来到码头后，使用锁定情报人员后，可以发现一台吊车边上有个落单的敌人，将之刺杀后吹口哨把目标引来，挟持后就可以获得情报；把船头落单的敌人解决后，从甲板来到目标所在的楼梯前，直接挟持目标后获得情报。因为船上有个宝箱，所以这一船敌人推荐顺便解决；找到目标人物后，会发现在他后面有许多路人，此时站在人群中吹口哨即可将守卫引开，随后目标会落单，上前挟持即可。

获得无线电的位置后，玩家来到大桥北塔的高处，从二层的窗户进入房间内解决敌人，随后通过无线电联络到丘吉尔。此时丘吉尔告知莉迪亚敌人的空军已经进入了伦敦境内，玩家此时要乘上战舰并使用防空炮将飞机打下。防空炮的子弹在射击时会有明显的延迟，建议玩家进行预判射击，另外当战机俯冲而下时，玩家可以通过按键躲避子弹，当敌人飞机转头回升时，一顿火炮伺候就能将他们轻松解决。完成次任务后，游戏中解锁丘吉尔相关的伙伴行动。

◆追捕间谍：药剂师双胞胎

●同步要求：把“护士”的尸体带到太平间

与丘吉尔对话完毕后，从小巷出来开启鹰眼视觉即可在对面的区域内锁定护士和共犯。因为要将护士的尸体带到太平间，扛着尸体走很容易被发现，推荐先挟持护士，然后太平间的位置就在营地的东南角帐篷，将护士带进帐篷刺杀后直接达成同步，随后的共犯刺杀没有难度。

◆追捕间谍：喜鹊

●同步要求：让守卫杀死间谍

找到间谍后，对他本人或者身边的守卫使用迷幻飞镖，间谍就会与他们开始战斗，如果在管制区域内没有及时搞定，间谍会来到码头边的船上，此时也可以将他引到岸上和守卫战斗，同样能够解锁同步。

◆间谍藏身处：哈普顿的酒吧

●同步要求：植入假消息

本关三个间谍分别位于酒吧一楼、三楼以及对面建筑物内二楼，推荐先解决一楼的女间谍，之后可以在二楼房间内找到同步要求的相关道具，道具所在房间有两个守卫，可以适当借助道具进入。与书本进行互动后完成同步，另外两个间谍所在房间也都有守卫，同样推荐使用道具进入速杀。

◆间谍藏身处：克拉伦斯仓库

●同步要求：摧毁三台间谍的军事装备

本关的基础目标是窃取三个间谍身上的情报，因为情报是无论死活都可以获得的，而炸毁军事装备又势必会吸引来敌人，所以这个任务就没有步步为营的必要了。推荐在仓库一楼解决掉两个守卫后，将炸弹在楼梯和仓库门口各摆放一个，之后炸毁装备的同时就会引来敌人，此时用手枪引爆炸药即可快速通过任务。

◆间谍藏身处：沃波尔巷17号

●同步要求：释放盟友

本任务中间谍同样有三个，推荐先来到二楼的间谍处，此处房间内共三人，因为其中一人在研究设备，不完全触发警戒的话他不会移动视线，剩下的两人非常容易搞定，且此处即使被发现也不会引来支援。解决后从窗户跳下，发现另外一名间谍会独自来到小巷内。最后一名间谍与三个敌人同在一个房间内，此处直接使用烟雾弹速杀四人即可。需要释放的盟友共有两个，都在封闭的空间里，且守备力量薄弱，直接从高处进行空中刺杀可以轻松解决。



◆间谍大师

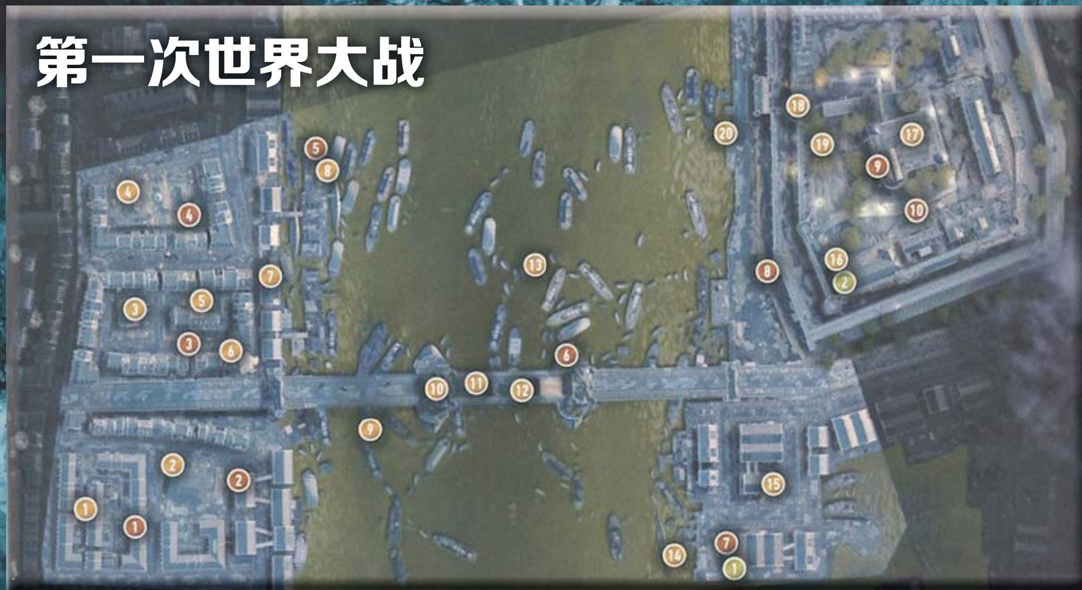
●同步要求：无

来到敌人藏身地后，进入二楼房间内调查书架即可开启间谍大师藏身点，此时使用飞刀解决四个圣殿骑士。之后的间谍大师需要硬拼，不过此时无法将其杀死，只能稳妥的消耗，记得每次将间谍大师打的向后跳起时他就会发动反击。一段战斗后他会借助闪光弹逃脱，追逐时一路上会有杂兵前来干扰，推荐使用跑酷路线，这样可以避免被杂兵围攻。

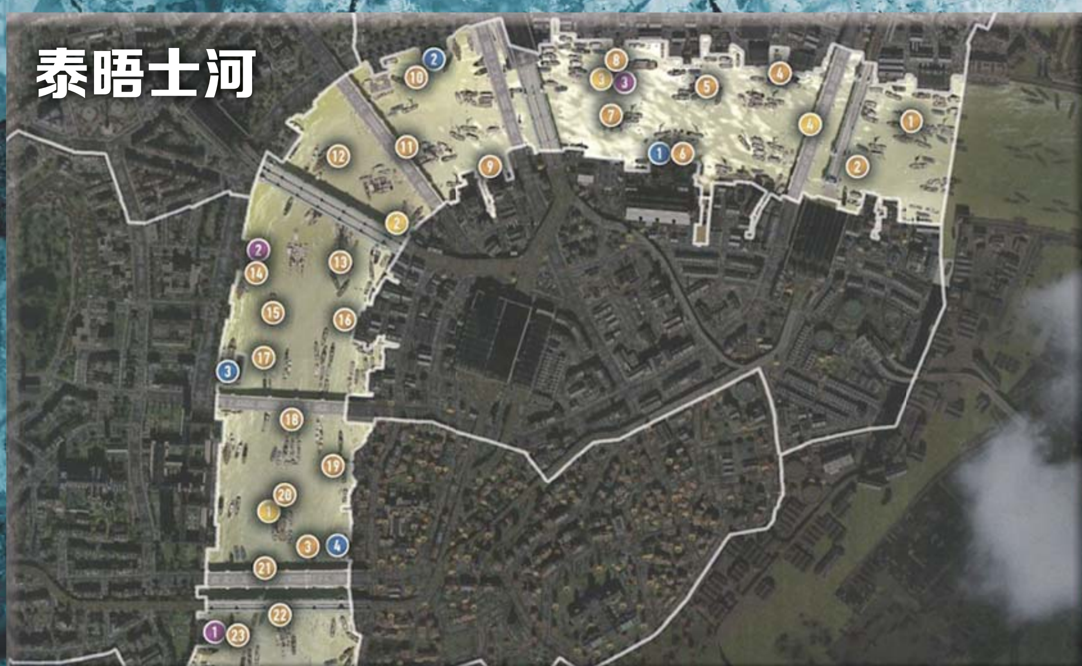
全奖杯 / 成就相关收集











对应收集类型

- 压花
- 插图
- 复古啤酒瓶
- 大宝箱
- Helix错误
- 伦敦秘密
- 皇家信件
- 前线来信


朗伯斯


河岸街

威斯敏斯特区



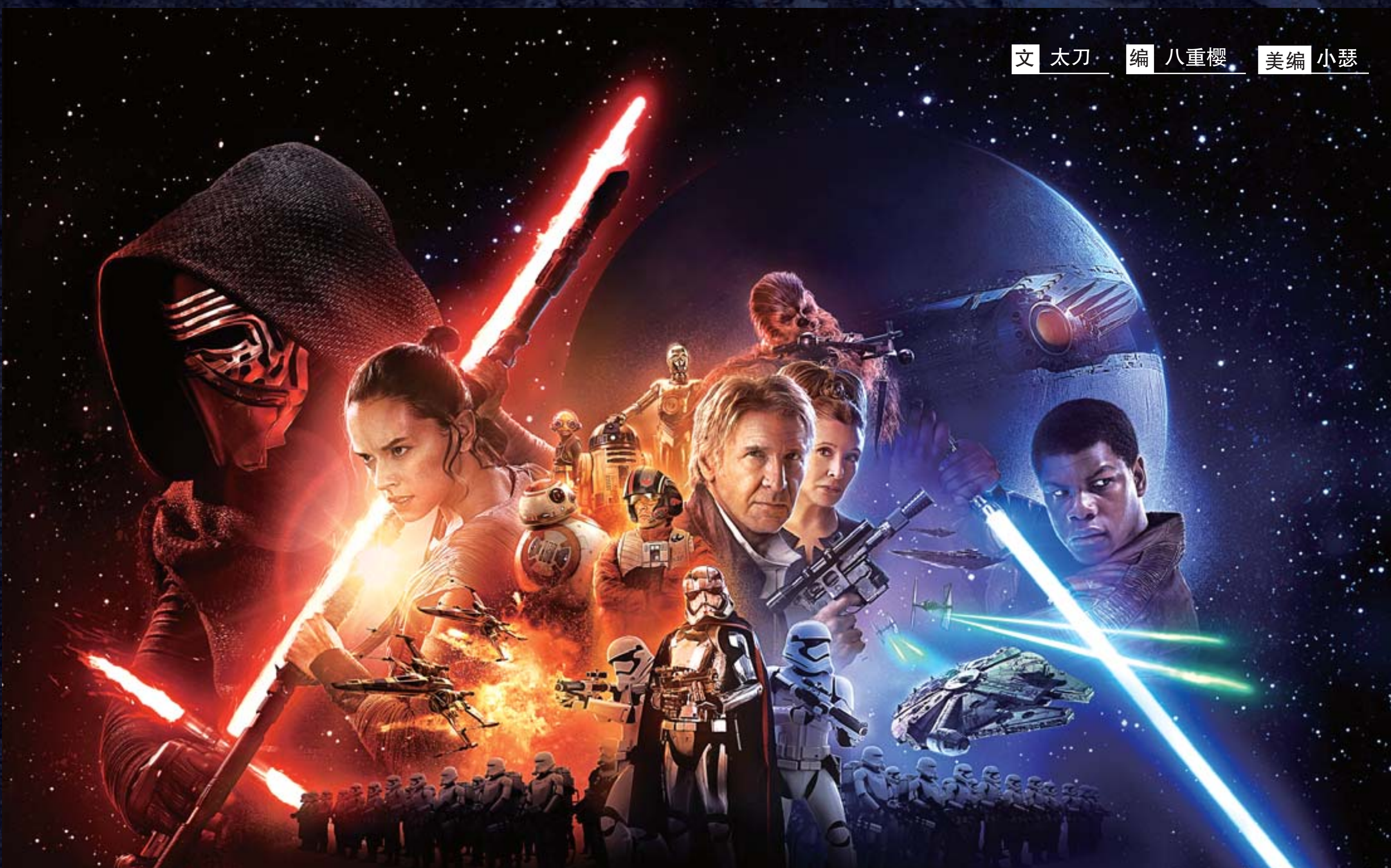
白教堂区



原力觉醒之路

《星球大战》世界观简介

文 太刀 编 八重樱 美编 小瑟



想必本刊的读者中应该没有不知道“星球大战”这个名字的人。自从1977年首部电影上映以来，《星球大战》热遍全球，其内涵早已不再是区区一部商业电影，早已成为了一种文化融入了人们的生活之中。如果您喜欢西方文化，那么一定经常会在电影、剧集中发现各种星战梗——爱看《生活大爆炸》的朋友一定深有体会。

相对来说，星球大战文化在中国大陆的群众基础并不深远，这大概和早些年电影并未正式引入大陆有关。但是这也并不影响国内星战死忠们的存在——实际上随着时代的进步，现在在国内获得各类星战资讯的机会是非常多的。而中国大陆作为全球电影行业发展最迅速、最有潜力的市场，在《星球大战》最新电影版即将陆续上映的这个时代，一定会爆发出新一股星战热潮、诞生出一大批新生代的星战迷。

▶关键词 其一

衍生宇宙 EXPANDED UNIVERSE

从第一部电影上映时起，来自漫画、动画、小说乃至后来崛起的游戏等媒体，都在不断为整个星球大战世界观的建立贡献着自己的力量。我们甚至可以这么说：星球大战能够发展成今天的一种流行文化，更多地是依靠电影之外的其他媒体作品。我们通常将电影之外的这些作品所共同创建的世界观，称为衍生宇宙（Expanded Universe，简称EU）。

EU的时间设定上至星战元年（指首部电影《新的希望》中雅汶战役发生的那一年，记为Battle of Yavin，之前的年代记为BBY，之后则为ABY）前36453年（漫画《绝地黎明》），下至后138年（漫画《遗产 第2部》）。按照作品的时间设定，EU被划分为8个时代：先共和国时代（37000 ~ 25000BBY）、旧共和国时代（25000 ~ 1000BBY）、帝国崛起时代（1000 ~ 0BBY）、起义时代（0 ~ 5ABY）、新共和国时代（5 ~ 25ABY）、新绝地武士团时代（25 ~ 37ABY）、传承时代（37ABY ~ ），以及不被认定为正史的无限时

代（Infinities，可理解为平行世界）。

当然，以上设定随着卢卡斯影业被迪士尼收购、迪士尼在 2014 年 4 月 25 日宣布构建全新的正史后，都被归入“星球大战传奇故事”（Star Wars Legends）范畴内。这也意味着从 1977 年至 2014 年，绝大多数曾一度被认定为正史的作品，从此成为“同人”作品。


■日本著名模型厂寿屋曾经推出过多款《星球大战》手办。图中角色为杰安娜·索罗，莱娅公主与汉·索洛所生的双胞胎的女儿，在 EU 新绝地武士团和传承时代的故事中有着极其重要的戏份。

▶关键词 其二

正史 CANON

虽然《星球大战》最初的创意是由乔治·卢卡斯一人构思，但作为系列电影，在漫长的制作过程中实际上融入了众多其他创作者的想法。而随着 EU 的不断扩展、参与的人越来越多，或者乔治·卢卡斯自己想法上的改变，世界观的设定中难免出现这样那样的冲突。这个时候就出现了“正史”的概念——即以乔治·卢卡斯为代表的卢卡斯影业官方认可并授权的设定。

当然，作为基础设定、绝对正史的自然是六部电影：正传三部曲《新的希望》（1977）、《帝国反击战》（1980）、《绝地归来》（1983），前传三部曲《魅影危机》（1999）、《克隆人进攻》（2002）、《西斯复仇》（2005）。只要尊重电影的基本设定，其他媒体作品的创作者可以尽情发挥想象力，在得到官方认证后即可成为正史作品。实际上，卢卡斯授权机构的规划中，即使是正史也分为不同的级别，代号依次为 G、T、C、S、N、D。

· G 级，G 是 George 的缩写，指的是乔治·卢卡斯作为“星战之父”对正史的认证拥有绝对的把握权——凡是乔治·卢卡斯说的都是正确的。除了六部电影本身外，乔治的一切言论（无论是否发表）都是 G 级正史。小说、设定指南或者其他由乔治本人亲自提供创意的部分，也被认为是 G 级正史，而由其他作者构想的内容则为 C 级。影片的 DVD/BD 版本中收录的删节片段，在不与正片冲突的情况下也归为 G 级。

· T 级仅次于 G 级，是 Television 的缩写，代表电视剧集。T 级包括下文将会详细介绍的 3D 动画剧集《克隆人战争》，以及尚未正式宣布取消制作的真人剧集《地下世界（暂定名）》。

· C 级代表 Continuity，包括大部分近年的“星球大战”标签下的新作，内容涵盖书籍、漫画、卡通、游戏、短片等。不过游戏的场合下，通常只有剧情部分为 C 级，游戏元素本身以及分支剧情可能为非正史设定。值得一提的是，如果乔治本人觉得一个设定比较优秀，可能会引入到电影版中，那么这个设定就会提升为 G 级，比如共和国首都的名称科洛桑，以及绝地大师昆兰·沃斯等。相反的，如果他在推出续篇（或者 DVD/BD 修正版）时修改了原始设定，那么其他媒体作品的作者也必须跟着做出相应的调整。而卢卡斯本人对卢克、莱娅和汉·索洛这三名主角的命运更是表示绝对不放权，他才能够决定这三人的生死。

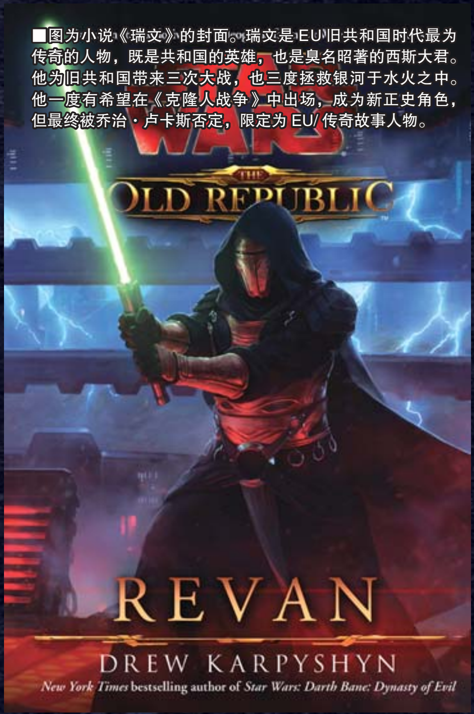
· S 级代表 Secondary，也就是次级正史。这意味着 S 级作品当中的设定可被后续的作者使用，或者无视。这一级别的作品通常为早期作品，比如漫威的旧星战漫画系列，因为当中可能包含了一些并不符合整个世界观连续性的设定。这当中，一些 S 级设定由于被后续作品沿用而升级为 C 级设定。

· N 级即 Non-Canon——非正史作品。主要包括与其他作品冲突的内容，比如黑马漫画出品的“《Infinities》系列”漫画，讲述了一系列电影版 if 结局的故事。如果与更高级别的设定冲突，那么这个设定的级别就会自动降级为 N 级。举例来说，EU 中西斯武士的发源地“科里班”（Korriban）本来作为 C 级设定已经在各领域广泛使用，但是由于卢卡斯在制作 T 级作品《克隆战争》时将其修改为了莫拉班（Moraband），那么科里班就成为了 N 级设定。

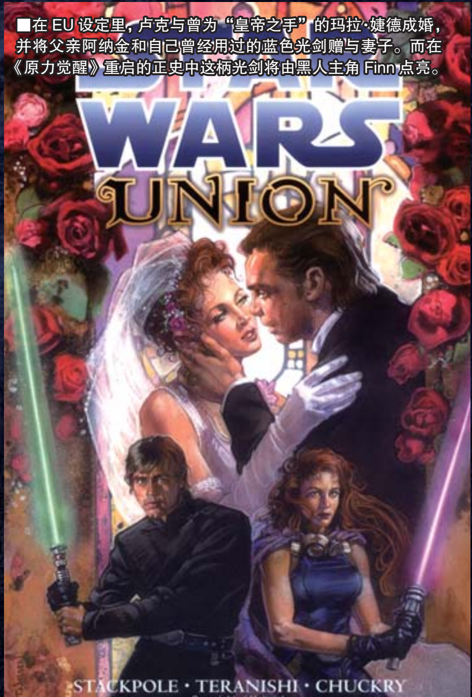
· D 级，指的是来自《Star Wars Detours》的设定。《Detours》是一部卢卡斯影业计划制作的日常喜剧卡通剧集，但是由于收购事件，本剧集已经宣布延期。

不过就像上文所说的，卢卡斯影业在被收购了之后宣布：现有作品中只承认电影六部曲、3D 卡通剧集“《克隆人战争》系列”为正史，其他作品全部归入传奇故事之中。而今后卢卡斯影业将成立专属部门（Lukasfilm Story Group）统一管理新正史的设定，2014 年 4 月 25 日之后出版的几乎所有媒体作品将都属于新正史。对于归入传奇故事的作品，卢卡斯影业将会尊重并选择性使用——比如在《义军》中登场的帝国判官和帝国安全局，其设定可追溯至 1980 年代出版的桌面角色扮演游戏。这也意味着乔治·卢卡斯本人已经不再是星球大战故事的绝对掌门人，“独裁”的时代结束了。





■图为小说《瑞文》的封面。瑞文是 EU 旧共和国时代最为传奇的人物，既是共和国的英雄，也是臭名昭著的西斯大君。他为旧共和国带来三次大战，也三度拯救银河于水火之中。他一度有希望在《克隆人战争》中出场，成为新正史角色，但最终被乔治·卢卡斯否定，限定为 EU/ 传奇故事人物。



■在 EU 设定里，卢克与曾为“皇帝之手”的玛拉·婕德成婚，并将父亲阿纳金和自己曾经用过的蓝色光剑赠与妻子。而在《原力觉醒》重启的正史中这柄光剑将由黑人主角 Finn 点亮。





■克隆人战争



■义军崛起

▶关键词 其三

动画 CARTOON

作为除电影版外惟一被新正史认可的 EU 作品，卡通剧集《克隆人战争》是不得不得重点提及的。顾名思义，《克隆人战争》讲述了以 EP Ⅱ《克隆人进攻》为开端、EP Ⅲ《西斯复仇》为结局的长达 39 个月的旧共和国与分裂主义者之间的战争。2004 年首播的 2D 卡通剧集《Clone Wars》共三季 25 集，其中第一季和第二季皆为 3 分钟以内的短片，第三季则将片长增加至 15 分钟。（本片不属于新正史，归类为传奇故事。）2008 年首播的 3D 剧集《The Clone Wars》长达 5 季，共 108 集（另有一部同名大电影）。《The Clone Wars》原本在 Cartoon Network 放映，计划制作至少 8 季，但随着卢卡斯影业被收购，迪士尼随即于 2013 年 3 月宣布终止后续的制作计划，专注于新三部曲的推广并制作新的卡通剧集《义军》。2014 年 3 月 7 日，Netflix 播出了一度被取消的、未全部完成的第六季，共 13 集。

《克隆人战争》不仅以巨大的篇幅描写了从《新的希望》时代起就被提及的克隆人战争，更从多个角度深入刻画了在电影版中略显路人的各位绝地大师们、克隆人士兵等角色，并对阿纳金的角色定位及思想转变历程进行了深度交代。除了创造了阿纳金在克隆人战争期间的学徒阿索卡·塔诺这个人气角色外，在《魅影危机》中一战成名的反派达斯魔也在本作中正式“复活”。

2014 年 10 月 3 日，《义军崛起》在迪士尼频道首播。和《克隆人战争》不同，《义军崛起》的时间点设定在 EP Ⅳ《新的希望》之前，讲述一支代号“幽魂”的义军小分队与银河帝国进行游击战的故事。目前第一季 15 集已经全部上映，第二季预计制作 22 集，已上映 6 集。曾经在《克隆人战争》登场的人气角色阿索卡·塔诺、雷克斯上尉（501 军团指挥官之一）于第二季正式登场，协助主角一行对抗达斯·维德和他的手下。

▶关键词 其四

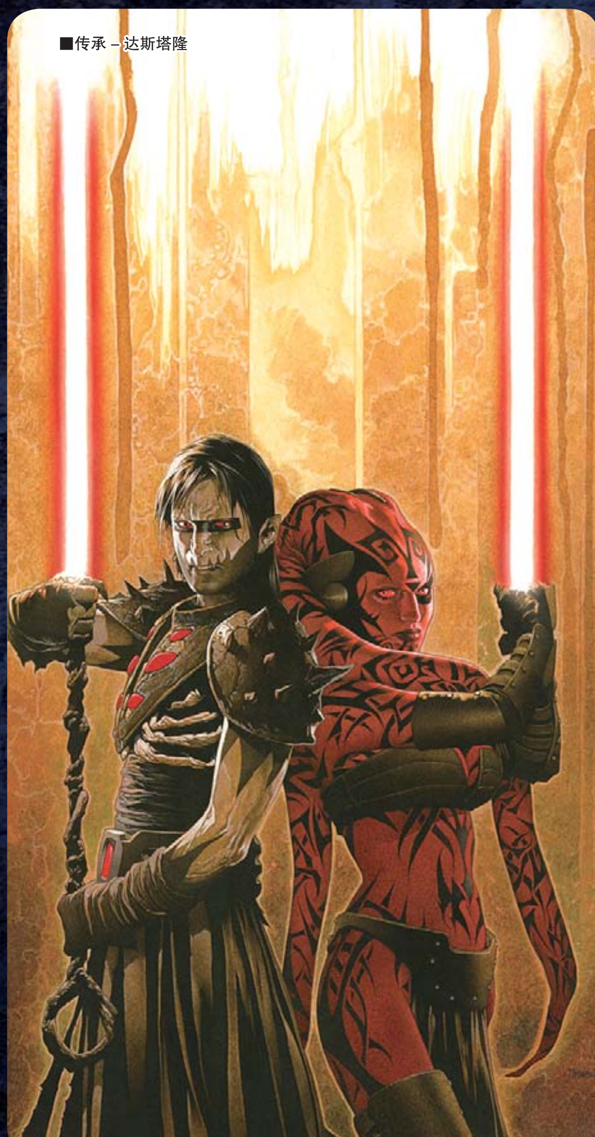
漫画 COMIC

《星球大战》的漫画版的历史几乎和电影版一样悠长。1977 年起，漫威（Marvel Comics）开始出版《星球大战》漫画。由于星战热潮漫画大卖，当年的漫威员工甚至认为全靠这部漫画救出版社于经济危机余波的水火之中。漫威的旧星战漫画一直出版到 1986 年，多达 107 期及 3 本年刊。

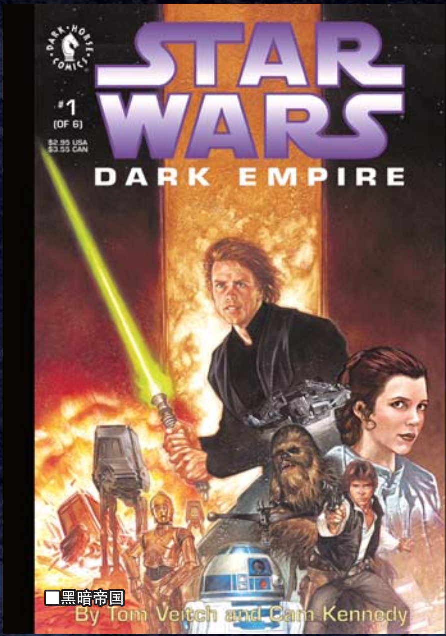
上世纪 90 年代初，另一家著名的漫画出版社黑马（Dark Horse）取得了《星球大战》漫画的版权。“《黑暗帝国》系列”是黑马漫画出版的第一部星战漫画，也是第一部基于 EU 中最为著名的小说系列索龙三部曲（《帝国传承》三部曲）设定而推出的漫画。在这部漫画里，皇帝帕尔帕廷以克隆体返魂作乱，卢克一度堕入原力黑暗面，赏金猎人波巴·菲特自《绝地归来》中掉下萨拉克沙虫洞后正式回归，莱娅公主和汉·索洛的三子阿纳金·索罗也首次登场。

在接下来的二十多年间，黑马漫画为 EU 贡献了无数经典漫画作品。《共和国》、《绝地传奇》、《血红帝国》、《游侠》等作品都十分经典，而《旧共和国武士》、《传承》和《绝地黎明》这几部长篇作品不仅作画精良、故事跌宕起伏，更为拓展 EU 起到了重大作用——前文提到的 EU 设定中时间最早和最晚的故事，都来自黑马漫画。

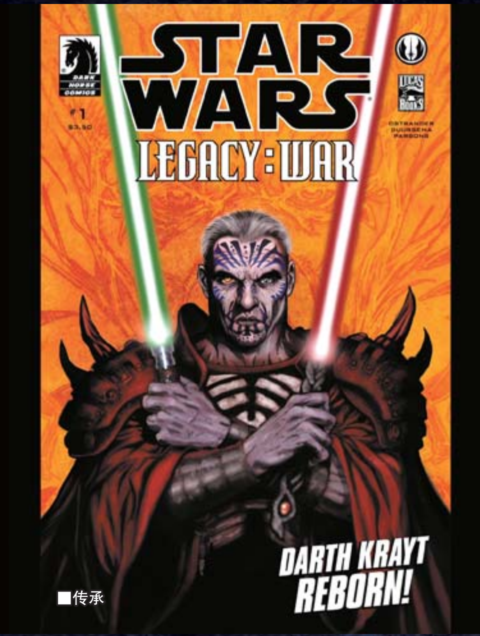
随着收购事件，《星球大战》的漫画版权又一次回归了与卢卡斯影业同属迪士尼旗下的漫威手中。2015 年漫威的新刊开始陆续出版，主刊《星球大战》以及《达斯·维德》在故事上相互呼应，而角色副刊《莱雅公主》、《兰多》、《乔巴卡》也先后上市。与卡通剧集《义军》相呼应的《最后的绝地学徒 凯南》目前仍在连载中，从另一个侧面交代了《义军崛起》主角之一的凯南的背景故事。目前已经完结的 4 期副刊《破碎帝国》，则是首部与 EP Ⅶ《原力觉醒》产生直接联系的漫画作品。该作品以《原力觉醒》中重要角色 Poe Dameron 的父母 Shara Bey 和 Kes Dameron 为主角，讲述两人在《绝地归来》恩多战役结束之后与卢克、莱娅及汉·索洛共同作战的故事。在今年晚些时候，漫威还将推出人气角色 C-3PO 的个人副刊，以及主刊和《达斯·维德》的年刊。



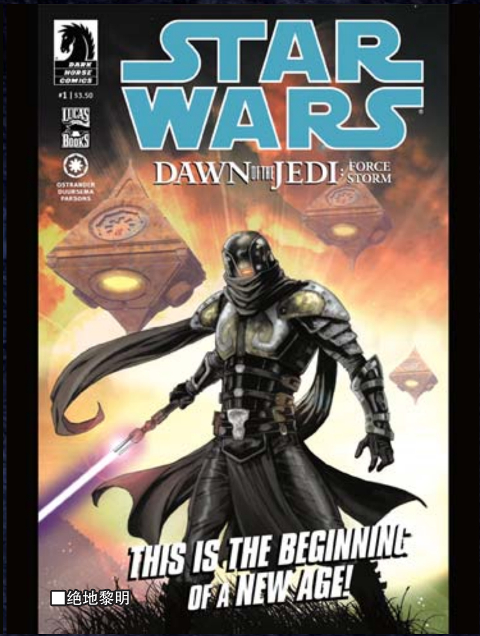
■传承－达斯塔隆



■黑暗帝国



■传承



■绝地黎明



■旧共和国武士


■漫威正刊


■破碎帝国



■莱娅公主

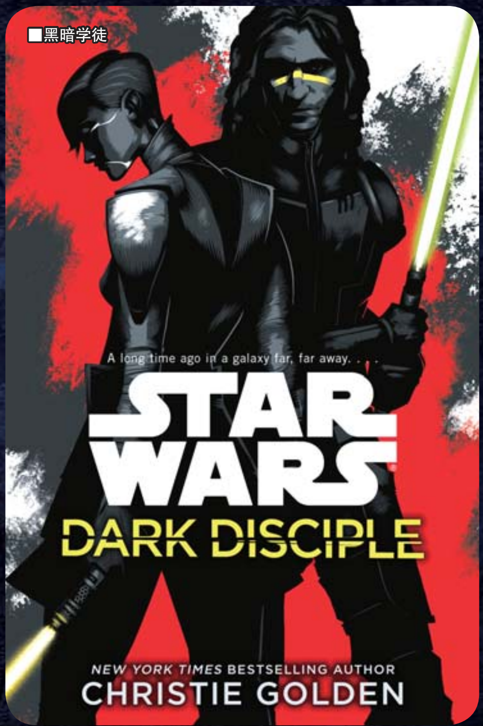
关键词 其五

小说 NOVEL

与漫画一样，小说也是 EU 设定的最主要来源之一。除了几部电影的小说版外，比较著名且重要的小说有 :《索龙三部曲》、“《X 翼》系列”、《绝地学院三部曲》、“《新绝地武士团》系列”、《原力传承》九部曲及《绝地的命运》九部曲等。其他还包括一些零散的单行本、短篇系列，或与游戏、漫画同步推出的多媒体计划产物，如《达斯 · 贝恩》、《帝国之影》、《旧共和国》、《原力释放》等系列。

大部分《星球大战》小说成书于 1990 年代与 2000 年代，而在 EU 的时代设定中则主要集中在 EP Ⅵ《绝地归来》之后的时代。这些小说（与漫画作品一起）为恩多战役之后的星战世界输出了很多重要事件：新共和国的成立、与银河帝国残余部队的作战、卢克建立新绝地武士团、河外星系遇战疯人入侵、基利克人带来的黑巢危机和虫群战争、第二次银河内战、一人西斯的崛起等。也正因为这个原因，在收购事件中小说所构筑的 EU 受到的冲击最大：因为与新电影版时代设定相冲突，小说所创造的众多角色如帝国元帅索龙、莱娅与韩的双胞胎子女吉安娜和杰森、卢克的妻子玛拉 · 杰德等，首当其冲（与其他作品一视同仁地）被划入了传奇故事范畴。

而在新正史计划发布之后，一批新的小说也已经陆续初版。《余波》、《塔尔金》、《黑暗学徒》、“《义军崛起》系列”、《西斯大君》等作品从不同角度继续扩展着新正史的世界观，《原力觉醒》的同名小说则将于今年 12 月与电影同步上市。



■黑暗学徒

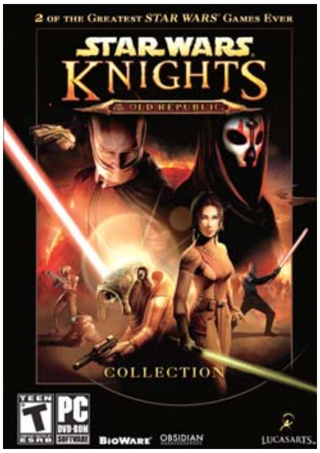


▶关键词 其六

游戏 GAME

终于说到本刊读者最在意的内容了。相比小说和漫画，游戏（特指电子游戏 Video Game）本身就更贴近电影和动画等影像作品，而且具有更高的互动性。三十多年来，《星球大战》题材的游戏作品层出不穷，作品跨街机、Apple Ⅱ等历代个人电脑、雅达利等历代家用主机、掌机和智能手机等各类平台，类型也从 ACT、RPG 到 FPS、RTS 应有尽有，总数达百余款。虽然这些游戏中有很多素质堪忧，但当中依然不乏经典之作，如《X翼》、《绝地武士》等系列都拥有相当多的支持者。下文中，笔者将单独就几个系列作品进行较为深入的讲解。

旧共和国武士



《旧共和国武士》是一个跨平台的多媒体项目，除了游戏外还包括漫画（主要讲述同一时期发生的另一段故事）、小说等多项内容。故事时代在 BBY 5000 左右，继承了小说《绝地学院》、漫画《绝地传奇》的设定，讲述了一段西斯与绝地正面对抗的故事。

在《旧共和国武士》第一部作品中，玩家扮演一名普通的共和国士兵，在执行任务途中突然遭到西斯军队伏击。随后的冒险中，玩家将发现自己的真正身分，竟然是挑起战端的西斯大君达斯·瑞文。瑞文在曼达洛战争时期是著名的绝地将军，带领共和国取得了胜利。然后战后他和徒弟马莱克一起前往未知空间寻找真正敌人的踪迹，最终却以西斯大君的身分率领大军与共和国展开激战。在战争中期，绝地议会派遣了一支由巴斯蒂拉·尚领导的特殊作战小队打算捕获瑞文，但是瑞文的徒弟达斯·马莱克却趁机反叛，重创了瑞文。绝地议会用原力清除了瑞文过去的记忆，让他化身为共和国士兵，并计划用尚和瑞文之间的原力羁绊寻找西斯大军的源头。在得知了自己的过去后，瑞文继续与同伴一起前往马莱克制造西斯舰队的上古神器星际熔炉，阻止了马莱克的阴谋并摧毁了星际熔炉。

《旧共和国武士Ⅱ 西斯大君》时间设定在前作的数年后。瑞文在摧毁星际熔炉之后孤身前往未知空间去寻找“真正的西斯”，从此下落不明。绝地流放者米特拉·苏芮克发现自己卷入了一个针对所有绝地武士的惊天阴谋中，在与同伴的共同努力下，她最终击败了西斯三巨头。之后，苏芮克发现瑞文被西斯



帝国囚禁在未知空间，于是前去救援。但是西斯皇帝太过强大，瑞文和苏芮克双双被击败。瑞文被囚禁在凝滞设备中，而苏芮克则成为绝地英灵陪伴着瑞文。

MMORPG《旧共和国》发生在《旧共和国武士Ⅱ》300 年之后，真正的西斯帝国回归，与共和国展开大战。共和国首都科洛桑一度陷落，绝地神殿也被摧毁，双方不得不签订停战协议，进入冷战状态。九年之后，战火重燃，游戏正式揭幕。《旧共和国》由前作的开发团队 Bioware 负责制作，EA 发行，开发周期长达五年，是游戏发展史上开发费用最多的作品之一。该作于 2011 年底正式上线运营，以一切 MMORPG 的“宿敌”《魔兽世界》为竞争目标。虽然游戏本身在剧情、音乐等方面无可挑剔，但由于其终究没能跳脱《魔兽世界》所奠定的操作模式和游戏系统，因此最终落得和所有“魔兽杀手”一样的下场。上线不到一年后，该游戏宣布改为 F2P 道具收费运营模式。迄今为止，《旧共和国》一共推出了 5 部资料片，其中包括了讲述瑞文最终结局的《瑞文之影》。最新一部资料片《堕落帝国的武士》于今年 10 月开放，引入了全新的第三方势力永恒帝国和主线剧情。虽然游戏本身表现差强人意，不过《旧共和国》的 4 段剧情 CG 素质极高，光剑战斗令人热血沸腾，有兴趣的玩家可以前往视频网站单独搜索欣赏。



原力释放

《原力释放》也是一个多媒体项目，不仅跨漫画、小说、玩具等多个平台，游戏本身也涵盖了当时几乎所有的主流机种，甚至在游戏发售前就与著名 3D 格斗游戏《灵魂能力》进行跨作品互动。本项目始创于 2004 年，由卢卡斯影业下属的游戏部门 LucasArts 牵头。在经过长达一年多的头脑风暴及初期概念设计后，LucasArts 最终决定将游戏故事聚焦在 EP Ⅲ与 EP Ⅳ之间的空白时期，让其成为连接前传和正传之间的桥梁。在卢卡斯本人的建议和指导下，《原力释放》塑造了达斯·维德的秘密学徒“弑星者”盖伦·马列克。游戏初期，弑星者将在维德的密令下不断暗杀绝地幸存者，但是最终被维德背叛。之后，

弑星者与反抗帝国的势力秘密合作，并促成了义军联盟的结成。游戏的结局中，弑星者在建造中的死星上与皇帝决一死战并杀身成仁。由于有卢卡斯本人的积极参与，因此卢卡斯影业在本作发售前曾声称它将揭示星战世界的新秘密，暗示本作是重要的正史设定。

2008 年 9 月游戏发售之后，电影级别的画面特效（工业光魔部分参与了游戏建模设计）、精巧的关卡设计、曲折的剧情、以及用原力“无双”的游戏体验都令其在玩家和媒体间取得了较高的评价，最终成为历史上销售最迅速的星战游戏作品。截至 2009 年 7 月，《原力释放》全平台在全球范围内共售出超过六百万份。由于大卖，LucasArts 迫不及待地在 2010 年 10 月推出了其续作，以弑星者的克隆体作为主角，波巴·菲特和尤达大师在本作中作为重要角色出场。但是比起精心打造的前作，仅一年多制作周期的《原力释放Ⅱ》无论是剧情、流程、关卡设计，还是无双式战斗体验本身都完全没有达到预期。令人失望的销量让乔治·卢卡斯大为愤怒，公司内部张贴的相关海报在一夜之间全部撤去。管理



人员甚至曾经建议其他前来寻求授权的第三方开发商，不要在卢卡斯面前提起这个游戏或者“弑星者”这个名字。

战斗前线

近来的热点新闻之一就是开发“《战地》系列”工作室 DICE 将接手《星球大战 战斗前线》，稍早一段时间该重启新作的 BETA 测试在玩家间获得了一致的好评，EA 预计截至 2016 年 3 月本作的销量将达到 1300 万份。

说起来，《战斗前线》也是拥有十年以上历史的老作品了。2004 年，由 Pandemic Studios 开发、LucasArts 发行的初代《战斗前线》问世。这是一款 FPS/TPS 射击游戏。游戏主要聚焦在基于电影的几大经典战场上，玩家可以操纵共和国 / 义军联盟或者分离主义 / 银河帝国的战士进行游戏，还有机会使用 AT-AT 或飞车等载具进行战斗。本作中玩家无法使用绝地和西斯进行游戏，但是卢克和维德等经典角色会作为 NPC 参加战斗。本作



一经问世就获得了玩家和媒体的大量好评。

次年，由 Pandemic 开发的续作也正式发售。《战斗前线Ⅱ》可谓是前作全方位的进化：玩家可操控的基础兵种进一步细化，并可解锁英雄角色进行游戏；战役模式以 501 军团老兵视角征战四方，跨越克隆人战争和义军崛起两个时代；游戏模式也进一步丰富，载具战新增了太空舰队战；前作中的一些不良设定也在本作中得到了优化。除了获得极高评价外，游戏的销售业绩也颇为喜人，在 2005 年游戏总销量榜上排名第 6 位；直至 2009 年，该作 Xbox 版依然名列最受欢迎的 Xbox 游戏前三。

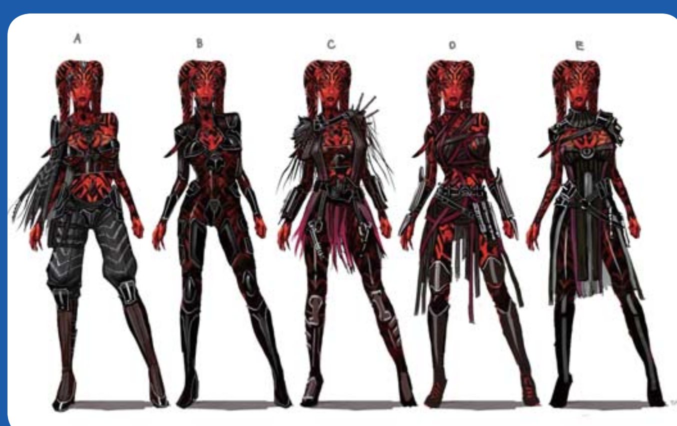
《战斗前线Ⅱ》大获成功后，该系列的重心转移到掌机平台，先后推出了《叛变中队》和《精英中队》两部作品。而万众期待的正统续作《战斗前线Ⅲ》却命运多舛：2008 年，在开发了两年多后，Free Radical Design 失去了 LucarArts 的授权，据悉这是由于合作双方在开发进度和宣传费用上的冲突所致。之后，来自 Free Radical Design 的信息源一度放出过《战斗前线Ⅲ》的截图或者测试影像，引起了不少玩家的关注。在 LucasArts 因为收购事件被关闭之后，外媒爆料 LucasArts 公司曾以“Version Two”为代号，试图自行开发《战斗前线Ⅲ》。

接下来，EA 和迪士尼合作，宣布取得了《星球大战》为主题的核心游戏在数年内的开发权，而由 DICE 负责的重启新作则是 EA 获得开发权之后的首部正史作品。DICE 版《战斗前线》聚焦地面战场，可实现最多 40 人的网络对战。通过在战场上取得令牌，玩家可以使用各种载具，并可以操纵卢克、达斯·维德等强力英雄角色。在 2015 年举办的星战庆典上，EA 宣布本作将提供一个追加地图——贾库之战，重现《原力觉醒》中那艘巨大歼星舰坠毁之日的激烈战况。

达斯魔

在《原力释放Ⅱ》遭受重大失败后，LucasArts 决定在任系平台再打造一个重头作品。经过与任天堂的沟通，LucasArts 最终决定以达斯魔为主角。为此，他们联系了外包制作《原力释放Ⅱ》Wii 版的 Red Fly Studio，希望他们能够试着制作一版 DEMO，以证明自己有能力胜任这个项目。

在六部电影版中，EP Ⅰ《魅影危机》是评价相对最低的一部。不过在这部电影中登场西斯武士达斯魔以独特的西斯纹身、惊艳的双头光剑和矫捷的身手引起了观众的注意。接到合作意向的 Red Fly 受宠若惊，他们计划把这部作品打造成达斯魔的成长史，从达斯魔被帕尔帕廷掳走收作徒弟开始，贯穿其整个西斯武士受训过程。但是就在 Red Fly 开始独力制作 DEMO 的同时，卢卡斯影业已经着手准备让达斯魔在《克隆人战争》剧集中正式





复活了——而 Red Fly 完全没有得到相关信息。随着《克隆人战争》相关剧本的完成，Red Fly 也被通知达斯魔在和欧比旺决斗之后并没有真正死亡，而是换上了机械化的双腿，并且他还有个绿色皮肤的弟弟萨瓦基·奥普莱斯。于是 Red Fly 认识到他们将要做的这部作品不会是完全原创的新作，而更像是《克隆人战争》的副产品——即使在此时他们仍然未被告知达斯魔兄弟在《克隆人战争》中的其他信息。紧接着，Red Fly 得知由于任天堂提供的资金未满足 LucasArts 平台独占的需求，游戏将成为一部跨 PS3、Xbox 360 和 Wii U 的作品。

由于没有得到 LucasArts 的技术和信息支持，Red Fly 的开发工作如同一锅乱炖，游戏一度被设计为潜入类型的 ACT。他们花了几个月的时间完成了 DEMO 并与 LucasArts 的相关负责人进行讨论，对方提供了一些听起来很酷的游戏系统创意。而 Red Fly 随后也得知了达斯魔在《魅影危机》之后的遭遇：流落到一个垃圾回收站，给自己装上了一副机器蜘蛛腿。这一信息导致开发团队又为达斯魔设计了新的造型，而随后得到的情报证明之前他们所涉及的机械化双腿并没有被完全抛弃。

随着被剧透了达斯魔的正史遭遇，开发团队越来越希望游戏采用他们最初的原始故事大纲。但接着他们又被 LucasArts 通知：乔治·卢卡斯现在很中意来自黑马漫画《传承》中的女西斯武士达斯·塔隆，当卢卡斯得知达斯魔项目时，他很希望让达斯·塔隆也能够在游戏中出现。然而，达斯魔和达斯·塔隆的时代之间至少差了一百七十年！于是 LucasArts 安排了一次对谈，Red Fly 将高管们进行面对面的对话了。不幸的是，Red Fly 对于游戏的创意并未能打动高管，于是他们又花了一周时间接受高管的创意指导。

最终，乔治·卢卡斯亲自接见了 Red Fly。会面前，众人被告知绝对不要对卢卡斯说“不”或者“哦，那很容易”，也不要提及《原力释放》的主角弑星者——如果卢卡斯自己提到，他会用“那家伙”来代替。最重要的一条是：永远不要对卢卡斯说“原力是这么运作的”！在会面中，卢卡斯打断了 Red Fly 代表的陈述，并很直接地表示希望达斯魔和达斯·塔隆在游戏中是一对搭档、一对好友。而卢卡斯认为只需要将主角设定为达斯魔的后代或者克隆体就可以解决两人时代不同的问题。在随后三个小时的会谈中，卢卡斯还谈了他对游戏体验的想法，他希望玩家在游玩过程中更像是一名导演，整个游戏会随着玩家的举动发生各类变化。这样的思路明显与 Red Fly 的潜入 ACT 相违背，于是他们不得不将故事和游戏系统整个推翻重来。

在这个阶段，虽然 LucasArts 仍然不时向 Red Fly 提供改进意见，但却总是不指出明确的开发方向。得知开发遇到瓶颈时，LucasArts 组织了一个培训班，邀请 Red Fly 的开发人员前往旧金山。随着这一举动，LucasArts 逐渐认可了 Red Fly 制作这款游戏的资质，并一度透露可以将其收购作为下属工作室。但接下来，LucasArts 毫无征兆地单方面终止了和 Red Fly 的联系。几周后，Red Fly 正式接到通知，项目取消。由于缺少了来自 LucasArts 的资金支持，Red Fly 一度陷入倒闭困境。幸好对方进行了一些补偿，公司在经历了裁员之后得以继续经营下去。据不愿透露姓名的前 Red Fly 员工表示，项目取消应该不是出于 DEMO 质量不达标的问题，而是当时乔治·卢卡斯已经决定将《星球大战》卖给迪士尼了。

根据最新的情报，Red Fly 近期似乎正打算重启这个项目，正在制作面向次世代平台的 DEMO。由于 EA 买断了星战核心游戏的版权，此举很可能表示 Red Fly 正在与 EA 协商合作事宜。但不管怎么说，随着星战新正史的确立，Red Fly 之前设计的那一套东西又得推翻重来了……





个人推荐

★星球大战论坛网

网址：
www.starwarschina.com

国内最专业的星球大战爱好者集结地，曾参与翻译制作正版星战中文图书。除了最新的星球大战资讯以外，你还可以在这里找到众多漫画、小说及动画作品的汉化版本，想要了解星战知识必然不能错过。

★501 军团中国驻防军

网址：
www.501stchina.com

世界上最专业的星球大战帝国军道具扮装组织中国分部，多次参与各类大型《星球大战》宣传活动。如果您对星战的爱好不止于观影，那么也许您该尝试一下加入 501 军团。或者您也可以选择义军联盟，501 军团的“宿敌”(www.rebellegion.com)。

★漫威漫画 APP

在 iOS 的 APP STORE 搜索关键词“MARVEL”即可下载。该 APP 会在第一时间全球同步更新《星球大战》最新漫画，当然也包括漫威的其他经典作品。如果你英文过关又乐于支持正版，这绝对是一个等你去跳的好坑。黑马出版的旧作及漫威旧星战系列将陆续以折扣价登录该 APP。

★克隆人战争

补完新正史世界观必须的素材。您可以前往星球大战论坛网搜寻汉化版本，或者在爱 X 艺观看台湾国语配音版本。《义军崛起》同样也是不错的选择，不过建议在《克隆人战争》之后观看。(第一季可在 X 豆在线观看，第二季爱 X 艺连载中。)

格林伍德见闻录

《热情传说》深入剖析
（上）

※ 本文内容全程严重剧透。

文 秋沙雨 美编 anubis

距离 PS3 版《热情传说》的发售已经过去了十个多月的时间，在十月下旬还迎来了 PS4 版中文版的发售，方便让更多的玩家了解到本作的剧情。不过就算有中文字幕来解决语言方面的问题，本作还是有很多细节隐藏在主线和支线里，甚至是隐藏在游戏之外的地方，本期读游戏为各位读者们带来的便是对《热情传说》的剧情与角色背景的深入解析，让各位读者能够更加全面地了解本作的角色与剧情。

参考书籍

《テイルズ オブ ゼスティリア 公式设定资料集》
《テイルズ オブ ゼスティリア パ - フェクトガイド》
《テイルズ オブ ゼスティリア 公式コンプリ - トガイド》
小说《テイルズ オブ ゼスティリア 上 / 下》
漫画《テイルズ オブ ゼスティリア アリ - シャアフタ - エピソ - ド 瞳にうつるもの》

现代史
活在灾厄时代的人们

史雷
结束灾厄的导师

17 岁的年龄在“《传说》系列”里并不少见，系列初代作的主角克雷斯也才 17 岁的年纪，在后续推出的作品里还出现过“实际年龄 7 岁”、“真实年龄一万岁以上”这样破格的主角年龄设定，让 17、8 岁这样的年纪在“《传说》系列”的主角群里显得不怎么显眼。而实际上，在 Fami 通的攻略本发售之前，没有人知道史雷的真实年龄，大家都下意识地把他当做 19 岁以上的青年来看待。

史雷的出身与编剧山本尚基笔下的另外两个主角相比称不上是高贵或者有冲击力，他的母亲瑟莲只是一个村子里的女性，与普通的母亲有所不同的就是他的母亲所在的村子是前任导师建立起来的、被五大神之首玛提拉斯作为容器的希望之村卡姆兰。在 17 年前，罗兰斯帝国的将军赫尔塔弗率兵驻扎在卡姆兰长达半年，为的就是监视北方大国——斯拉加公国，但是却事与愿违地引起了海兰德王国的注意，王国的士兵为了夺取这块要地而对卡姆兰发起进攻。赫尔塔弗担心斯拉加公国会趁乱发起进攻而选择了撤军，这也就导致了卡姆兰的灭亡。卡姆兰人民陷入了绝望，进攻卡姆兰的海兰德士兵陷入了疯狂，绝望与疯狂所产生的污垢让以卡姆兰作为容器的玛提拉斯成为了凭魔，宣告了灾厄时代的来临。在灾厄降临的时候史雷还是瑟莲肚子里刚成型不久的婴儿，怀孕的瑟莲在灾难的冲击之下早产，不久之后便死亡。从何方来到卡姆兰的禅雷正好看到了刚出生不久的史雷，之后就带着他与米克里欧一起回到了何方。由天族抚养成人的史雷在周围环境的影响之下，灵应力变得强大，成为了为数不多的能够使用四属性天族力量的导师之一。



史雷的梦想有两个，一个是希望能够游览世界各地的遗迹，一个是希望能够实现过去那样人与天族共存的世界，而后者，则引导他走向了导师之路。



导师之路永远都不会是平坦的，否则 22 年前米凯尔也就不会不堪重负地归隐田园。史雷所面临的问题大概除了在 1350 年前统一大陆的阿斯嘉王之外没有多少导师遇到过吧，光是五大神之一玛提拉斯变成龙这一个问题就让他的行进之路困难不断，更何况是与玛提拉斯连接在

一起的灾祸显主，这种规模的灾害大概历史上也就只有灾祸的显主梅里欧达斯王所在的时代才能与其匹敌。外界环境的制约是致使他的旅途困难重重的原因之一。

导师的力量在一般人看来是等同于奇迹一般的东西，能够斩断风暴，能够改变地形，能够在战场上瞬间扭转局势，让人类感到发自内心的敬畏甚至是恐惧，也会让有心之人窥视这份强大，史雷第一次走上战场也是因为海兰德王国的大臣见识到了导师的力量之后妄图将其用于战争之中。莱拉之所以不希望史雷太过深入到人类之中就是担心会出现窥视导师力量的人来利用他，作为天族们的容器，史雷必须要保持自己的心不被污垢染黑，否则一旦导师变成凭魔，那么以他作为容器的天族们就会像玛提拉斯那样因为受到容器的感染而变成龙，带来无法想象的灾害。史雷能够在游戏里从头到尾都能保持住自己的本心，可见他的这份坚强是何等难能可贵。

导师的使命是净化凭魔，除此之外还有恢复天族信仰、成为人与天族之间的沟通桥梁等工作。不过在灾厄的时代里，导师的工作不是给人们带来奇迹或者在战场上为哪一方带来胜利，而是对抗灾祸的显主，结束灾厄的时代。在史雷刚成为导师的时候他对这个使命还只有着模糊的概念，直到在战场上遇到赫尔塔弗时，他才直观地感受到自己将要面对的是什么样的存在，也陷入了抉择的十字路口。

在旅途之中，史雷的每一次相遇都让他感受到对于导师、污垢与凭魔有更多的认识。通过与艾德娜的相遇，他知道了这世界上有无法净化的凭魔，通过与萝洁的相遇，让他认识到污垢并非只是用单纯的善恶来进行区分，通过与札维塔冲突，让他了解到死亡有时候也是一种救赎。史雷是一个不杀主义者，也因此他身上佩戴的仪式剑都是未开刃的状态，也因此，通过导师的净化之力来消除污垢，让生灵恢复原有的姿态这种行为对他来说是再合适不过的。但是并不是所有的凭魔都能够被他的力量所净化，上文也提到过了，史雷本身受到了环境因素的制约，加上污垢来源于心灵，如果对方本身没有想被净化的意愿或者污垢量远超于史雷力量之上的话，净化之力就无法起到原来的作用。前者的最佳例子便是枢机卿和她的两个姐妹，在主线里枢机卿由于否定自己所做是恶而拒绝被净化，导致无法净化她身上的污垢，而她的两个姐妹同样是变成了蛇身女妖凭魔却得到了史雷的净化而恢复原样。无法被净化的凭魔只会带来更大的灾厄，对战枢机卿是他面临的第一个针对凭魔的现实，在他迫不得已下决断的时候萝洁的出手让他有了更多思考的时间。

这份犹豫在目睹了灾厄时代与灾祸的显主赫尔塔弗的诞生之后也得到了最后的答案，给予受到了“永远孤独”诅咒的赫尔塔弗救赎——死亡。这是史雷作为导师的答案，而他的梦想“希望能够实现过去那样人与天族共存的世界”也得到了实现的方法，有过艾莉莎经由封闭五感的他首次与天族进行交流的经历，他将这概念运用到玛提拉斯身上，成为玛提拉斯的主神，封闭自己的五感进入沉睡，净化被污垢所侵蚀的大地并将力量分给大地上有着从士资质的人们。这一过程所需要的时间是以百年作为单位来计算的，期间说不定又会产生灾厄，但是看着战争结束后两国士兵与拉斯顿贝尔住民们的笑颜，他坚信人们心中的可能性能够到达他所期待的未来，决定未来的不是导师也不是显主，而是人的心。为此，他将自己的时间作为牺牲，终结了灾厄的时代，为世界带来了指引之光。





萝洁
继承导师的从士

相比起史雷和艾莉莎在遗迹里那带着几分王道色彩的相遇，史雷与他的第二个从士兼后继者的相遇可谓是平淡至极，在王都入口大桥上因为塞车的缘故才造成两人的相识。史雷刚下山时就遇到萝洁的商队公会“鹤鸰羽毛”也是有原因的，由于之前罗纳尔擅自接下了暗杀艾莉莎的委托，“鹤鸰羽毛”的另一个身分·暗杀者公会“风之骨”为了找罗纳尔才会出现在瑞克比洛高地。当时两人也没有想到对方会作为导师/从士和自己一起旅行，也没有想到这次相遇给两人的人生所带来的变化。

萝洁的过去虽说没有史雷的婴儿时期那样大规模的事件，但是从小至今的成长历程可谓是起伏不断，在《TOZ》队伍的三个人类角色里，萝洁的过去称得上是最为惨烈。幼时的萝洁就有着能够看到天族的灵应力，不过对于现实主义者的佣兵团来说天族这种存在也许就和童话故事里出现的精灵一样虚无缥缈。也因此，幼小的萝洁将她看到的德泽尔看做是鬼怪，哪怕她有着强大的灵应力，也因为内心深处的不信任而阻断了感知天族的能力，直到后来在亭达杰尔遗迹群与米克里欧的交心才重新唤醒了她的灵应力。



凡事都有因果，史雷的灵应力和萝洁的灵应力之所以能够达到导师的级别也是有各自的原因，史雷的原因是由于生长环境的影响，在没有污垢的环境下被高等天族的领域所庇护，被天族们所抚养，与天族一起成长，十七年来的环境影响使得史雷的灵应力达到了一定的高度。而萝洁的灵应力成长原因没有史雷这么幸福，她的灵应力成长是德泽尔刻意培养的结果，在结缔从士契约之后马上就能够使用神依也是由于德泽尔长期将她作为容器来使用，让她的身体变得容易被天族的力量渗透。德泽尔这么做，就是为了替过去的同伴复仇以及他所庇佑的萝洁以前所在的佣兵团“风之佣兵团”破灭的缘故

五年对天族来说只是转瞬即逝的一个时间，而对于人类来说，也足够让一个女生成长为暗杀集团的首领。“风之骨”的成立有一部分原因是来自于德泽尔的可以安排，而更多的是因为萝洁不希望像“风之佣兵团”这样的惨剧再理所当然般地发生。在萝洁的支线里她也曾说过，她自己



也清楚不用像这样杀人的世界是最好的世界，当时她不希望像“风之佣兵团”这类事件继续发生，而选择了在地下社会贯彻自己的意志这样的一种形式。

“风之骨”虽说是暗杀者公会，但是他们也有着自己的原则：他们不会杀无罪之人，同时也不能从个人感情来判断委托人的委托。也正因为这个原因，在游戏序盘里罗纳尔擅自接下艾莉莎的暗杀委托才会触怒“风之骨”的众人，在那之后罗纳尔因为这个原因离开了“风之骨”。罗纳尔对于众人将公会里的人看做是家人的态度以及身为暗杀者公会却有着原则这些事感到火大，在他看来，前者就是否定了一直以来独自生存下来的自己而后者否定了为了自我欲望而行动的自己。欲望与否定让罗纳尔变成了凭魔，在离开“风之骨”之后就投入了显主赫尔塔弗的阵营。

“风之骨”的成员基本都是“风之佣兵团”的幸存者，而商队公会“鹡鸰羽毛”则是“风之骨”的伪装身分，不过无论是商队的工作还是暗杀者的任务他们也都干得有模有样的。“风之骨”在游戏里登场的主要成员有四位，前任团长布拉德仅仅只有名字登场，艾吉由是公会的二把手，同时也负责“鹡鸰羽毛”方面的事务，在登场的干部角色里算得上是“风之骨”最年长的角色，在萝洁年幼的时候还曾做过背着萝洁上战场这等荒唐事。罗修是艾吉由的左右手，由于比较沉默寡言所以在游戏里的存在感也比较弱，对于年轻一辈的萝洁与安兄妹来说会书法和文学知识的罗修是老师一般的存在。与萝洁一起长大的双胞胎兄妹安·托尔弥和安·菲尔是游戏本篇里出场最多的成员，这也和两人负责与萝洁进行联络有关，安兄妹同时也是游戏里出场的干部成员里活得最久的角色，在结局里萝洁寿终正寝之后，年迈的兄妹两人还来给萝洁扫墓。顺便一提的是安·托尔弥是游戏里为数不多的会直呼史雷名字而不是称呼他为“导师”的角色。




如果说史雷和艾莉莎是属于成长型的角色，那么萝洁就属于已经完成了成长的类型，也由于这个原因，萝洁的内在从头到尾都未曾有过变化，正如同她的真名薇克艾克·薇克（意为“萝洁是萝洁”），无论遇到什么事她都会按照自己的本心来行动。角色的成长往往是由于环境的改变或者周身的产生变化所引起的，而萝洁在游戏本篇里登场时已经完成了她的成长，因为她真正发生改变的时期不是在游戏本篇，而是在五年前“风之佣兵团”所经历的异变之中。从德泽尔的回忆里可以看出来，五年前的萝洁还是一个对“王子”抱有少女幻想的女孩，然而现实打破了这天真的幻想，养父被冠上莫须有的罪名而处刑，“风之佣兵团”被迫解散，如果不是德泽尔操控萝洁在地下社会将众人聚集起来组成“风之骨”，萝洁连最后的归所也会失去。

失去了佣兵团的骄傲也没有失去自己的意志，哪怕只能在地下社会生存，萝洁也打算贯彻自己的信念。萝洁从未对自己和“风之骨”的杀人行为进行正当化，史雷哪怕是理解了萝洁的坚定信念，也从未赞同过杀人这一点。萝洁不会产生污垢的原因也正是因为她能够正视自己的行为，她的行为哪怕对于受害者们来说是救赎，她自己也不会认为这是善意的举动，杀人是无法被正当化的犯罪，这一点无论是她还是“风之骨”的成员都了然于心。也正因为如此，在无法净化枢机卿的时候她才会挡下史雷的剑，用自己的刀来了结枢机卿的性命。她认为史雷的工作是救赎，而自己的工作是夺人性命，在史雷无法下手或者没有做好觉悟的情况下，她会替史雷出手承担这一切。不过如果当史雷真正下决心承担起了结对方性命的重担时，身为从士的她也还是会选择和史雷一起承担这份责任。

萝洁成为从士的原因和艾莉莎不同，艾莉莎是为了实现看到没有污垢的瑞迪雷克而成为从士，而萝洁是为了看清“史雷”这个人，当然，米克里欧的话也是一个原因。对于自小就过惯了佣兵生活的萝洁来说，像史雷这样为了救赎而开展的旅途对她来说也是难得的体验。在这个旅途里她也知道和不少与自己紧密相连的真相，德泽



尔的事对她来说有着最大的影响，如果没有和史雷相遇，如果灵应力没有觉醒，她也就无法发现原来自己的身边还有一直在陪伴和守护她的人。可惜这个发现来得太晚，以至于最后除了感谢之外，其他的话都来不及说。

萝洁身边的人有事瞒着她的时候，最后等来的往往都是离别。德泽尔是如此，梅文是如此，史雷也是如此。在德泽尔走了之后，萝洁对史雷说以后有事别再瞒着她，但是在最后的战斗里史雷却擅自下了决定，将萝洁从崩坏的祭坛上推开，留下一句“对不起”之后独自一人面对赫尔塔弗，与玛提拉斯一起进入长眠。

这一别之后萝洁和她的导师将不会再有见面的机会，即使如此她还是打算完成作为从士的职责，从士的职责是辅佐导师，既然她的导师决心为了希望而牺牲自己的时间，那么作为从士的萝洁也以自己的方式来回应导师的答案。所以在日后谈里她决心作为导师活下去，在三个月里学习了自己不拿手的古代语，投身到以前不曾有过兴趣的遗迹探索之中。在生命走向尽头时她也没有忘记自己的职责，将接力棒交给新的导师与主神，成为大陆漫长历史里的一块基石。

艾莉莎
引导导师的骑士

如果说引导史雷成为导师的是他自己的梦想的话，那么给予他这个契机的便是艾莉莎。艾莉莎的到来让史雷认识到下界还有着相信天族存在的人类，这也是他首次与人类的社会进行接触，与灾厄的时代进行接触。以艾莉莎的事为契机，让史雷来到了瑞迪雷克，来到了湖中女神的圣堂，让他与莱拉相遇，让灾厄的时代等到了导师的诞生。

出生于王族末席艾莉莎自小受到曼特兰的教导，成长为一个率直到有些不知变通的王女，同时她也受到曼特兰的影响，为了自己的国家，为了人民而选择成为骑士，成为一个执政者插入到政治之中。在政权被掌握在大臣手中而王权被孤立的海兰德王国之中，身为王族的艾莉莎可以说是一个异端分子。为了人民而奔走的她获得了民众们的支持，也因此让她受到了来自大臣一方的敌视。在游戏的开头，罗纳尔擅自接下来自大臣的暗杀委托便是大臣们忍无可忍的表现。艾莉莎对大臣们的反感也是有所觉悟，所以在面对史雷传达过来的消息和从大臣



的追杀之中逃离出来之后，她依然决定站在台前面对这一切。这份觉悟为的就是不想让过世的父母以及迪夫达家蒙羞，也是为了实现她自己“希望两国能够和平共处”的梦想。

一直为了梦想和责任而行动的艾莉夏在成为导师的史雷那里获得了从士的力量，让她看到了灾厄的真相，让她真正认识到了天族与导师的存在。从瑞迪雷克到玛陵德的短暂旅途里让她感受到了未曾有过的充实感，也让她有了想要和史雷等人一起继续旅行的愿望，但是她所面对的两个现实使得她必须停下脚步——作为王族、作为骑士的责任与立场，以及身为从士的她带给史雷身体上的负担。艾莉莎想和史雷一起旅行，哪怕是后来萝洁第一次正式与艾莉莎面对面的时候，她也能感受得到来自艾莉莎的这个心愿。从士和导师的力量不足会给导师的五感带来影响，这与史雷封闭五感让艾莉莎与莱拉等人进行对话其实是同一种道理，再加上大地被玛提拉斯的污垢所影响让导师的力量也受到了阻碍，在日后谈里，萝洁与艾莉莎结缔从士契约时萝洁没有受到负担的影响也是由于史雷和玛提拉斯在净化大地所造成的结果。

艾莉莎既成熟也不成熟，她的成熟体现在她的自我牺牲觉悟，她的不成熟则表现在她对于“现实”的太过天真。在和卢卡斯相遇时，两位为了净化遗迹里的凭魔而必须离开玛陵德，为此必须要雇佣卢卡斯的佣兵团来保护玛陵德不受凭魔的攻击，卢卡斯表示只要出钱他就会答应，艾莉莎对此感到不满，她认为像卢卡斯这样的有能之士应该为了使命感和仁义之心来担任起城镇的护卫工作。但是对于卢卡斯来说这种东西对他们来说没有任何利处，如果他的手下因瘟疫而死去的话，死去之人的使命感和仁义之心也照顾不了他留下的家人，而金钱的交易能够让他们放心工作，即使他们死去也能有体恤金来留给他们的家人。这是史雷第一次被人教导去看清现实，也是艾莉莎第一次听到的论调，这也与游戏终盘里史雷和艾莉莎各自所作出的抉择紧密相连。

然而就算艾莉莎听进了卢卡斯的话，在真正面对着自己身边的现实时，她还是受到了巨大的打击。当然，这也是曼特兰的目的所在。曼特兰和艾莉莎同为骑士，两人的境遇既相似却又不相同。曼特兰过去是出身于骑士家族的病弱少女，在家族继承人相继过世的情况下，她不得不背负起不想背负的责任来锻炼自己，最终成为了让罗兰斯帝国闻风丧胆的女武神。一个是拥有着强大的力量却被迫背上责任的骑士，一个是自愿背负起责任却没有力量的骑士，走过的路完全相反的两人却都有着“事与愿违”这一共通点。曼特兰在成名之后的某场战役里被因嫉妒她而变成凭魔的我方士兵杀死，在死亡的一瞬间曼特兰对世界的恨意致使她自己也变成了凭魔，对肮脏的世界感到绝望的曼特兰最后加入到了显主赫尔塔弗一方，为了让两国之间的战事激发，她开始利用自己的弟子作为激化海兰德高层冲突的导火索，进一步加快两国开战的进程。最后在身分暴露的时候还打算



杀死艾莉莎来让史雷变成凭魔，却不敌众人。

艾莉莎直到最后都想要相信曼特兰，希望这位对她来说如同母亲一般的老师能够迷途知返，但是当曼特兰拿起她的长枪了结自己的生命时，一直以来支撑着艾莉莎的支柱几近倒塌。艾莉莎对至亲之人的背叛感到悲愤而无力，她几乎想要从现实面前逃跑，但是即使如此她也依然想要实现自己的梦想。史雷告诉她，哪怕曼特兰对她撒下了无数谎言，但是现在站在史雷面前想要结束战争，想要为人民出力，想要让两国和平共处的艾莉莎也同样是真实存在的。当史雷和萝洁杀死了出现在战场上的现代八天龙之一迪亚马特时，战场上传来了两国士兵们的欢呼，不是为了哪一国的获胜，而是为彼此从龙口之下生存而庆幸的欢呼。史雷的决断让两国的和平之路迎来了一线曙光，也使得艾莉莎和与她一样抱着和平之梦的罗兰斯骑士团团长瑟尔盖的和平愿望不再仅仅只是空想。

如果说在第二次开战前的艾莉莎还是需要搀扶才能行走的莽撞孩子，那么真正踏上了实现梦想之路的艾莉莎则已经成长为能够独自承担和面对眼前现实的成年人。在史雷拒绝留下的时候，艾莉莎能够以发自内心的笑颜直视着他说出祝福的话语，因为正如同史雷所说，让两国走向和平之路是只有她才能实现的梦想，而自己的梦想，要靠自己的双手来实现。

在日后谈里，成长之后的艾莉莎能够直视过去带给她真实与谎言的曼特兰，并亲手向她告别，正是这份决心与成长之后的坚强才让曾目睹过她逞强一面的萝洁改变了主意，决心将她带到了史雷的面前。

艾莉莎在日后谈最大的成长就是能够直视真正的自己，在游戏本篇里她所展现的是作为骑士的艾莉莎·迪夫达，而在日后谈里的她则是和作为骑士时的印象有些不相符的活泼女孩，这是她第一次卸下骑士的身分，将自己作为一个女孩子的一面展现在玩家和同伴们面前。这个变化对艾莉莎自身也造成困惑，在日后谈的短暂旅途里，艾莉莎就烦恼着哪一个自己才是自己最想要的，身为公主的她、身为骑士的她、身为政治家的她、身为普通女孩子的她、身为大家同伴的她……复杂多变，却又每一个都是她自己。然而莱拉告诉她，得出答案并不代表着必须要舍弃其他的选择。在即将去到卡姆兰时，她从萝洁的口中听到了史雷曾说过的话“只要记得，梦想就永远不会消失”，也正是这句话让艾莉莎察觉到了自己真正想要的答案，她决定不会舍弃任何一个自己，因为每一个都是她自己，正如同史雷和萝洁为她取的真名一样，玛欧克斯·艾梅卡（意为“笑容满面的艾莉莎”）和伊丝利艾弗·艾梅卡（意为“泪眼汪汪的艾莉莎”），哪怕两者的意思天差地别，也都同样代表着这都是真实的艾莉莎·迪夫达。





米克里欧
拥有相同梦想的挚友

如果说人类的 17 岁勉强能够称之为青年的话，那么天族的 17 岁就对于大多数同族人来说只能算得上是小宝宝。在《TOZ》的队伍里，米克里欧算得上是最年轻的天族，不过年龄最小的成员是比米克里欧晚出生几个月的史雷。

米克里欧生前是人类，他是前任导师米凯尔的妹妹缪斯的儿子。在海兰德的军队进攻卡姆兰的时候米克里欧是刚出生不久的婴儿，缪斯目睹了军队的进攻之后前往神殿打算向驻军在神殿里的赫尔塔弗求助。但是赫尔塔弗当时已经撤军，王国军的士兵这时候也潜入了神殿，当米凯尔赶到神殿的时候所目睹到的是被王国军欺凌的缪斯和被抛入火海之中的米克里欧。

对于米凯尔来说，卡姆兰是他迈向自己梦想的第一步，米凯尔和史雷一样，有着想要重新实现人与天族共存的梦想，哪怕是卸下了导师的职责他也依然没有放弃这一梦想，卡姆兰就是由相信着他这一理念的人民建立起来的希望之村。在这之中，妹妹的儿子米克里欧对他来说正是“希望”的象征，他曾打算为了侄子的未来献上自己的一切。但是村民们死于海兰德军队之手，供奉着玛提拉斯的神殿被夹杂着污垢的火海包围，挚友玛提拉斯变成了龙，他的“希望”被火海吞噬，当米凯尔在火海里抱起米克里欧时，侄子的身体已经被火烧烂而奄奄一息。失去了所有希望的米凯尔陷入了绝望，他将濒死的米克里欧作为祭品，向变成凭魔的玛提拉斯立下誓约，给予带来这一切灾难的赫尔塔弗绝望的诅咒“永远的孤独”，然后被污垢的火海吞噬。

被作为祭品献上导致灾祸的显主诞生的米克里欧这时转生成为了天族，幸存的缪斯将米克里欧交给禅雷，缪斯有着能与米凯尔匹敌的灵应力，她以自己作为人柱，利用誓约的力量封住了卡姆兰的污垢。誓约的代价是失去视力——让她再也无法看到爱子的样子。

在卡姆兰的封印被打破时，米克里欧在遗迹里第一次亲眼见到自己的母亲，失明的缪斯不知道身边的天族就是自己的儿子，为了等待禅雷所收养的两个孩子将人与天族的未来引导向希望之路，她以自己的生命作为代价再次封印了卡姆兰里涌出来的污垢。直到最后，米克里欧也没有表明自己的身分，在最后一战里，他用实际行动回应了缪斯，回应了自己的真名“路兹洛希维・瑞雷伊（意为：执行者米克里欧）”。

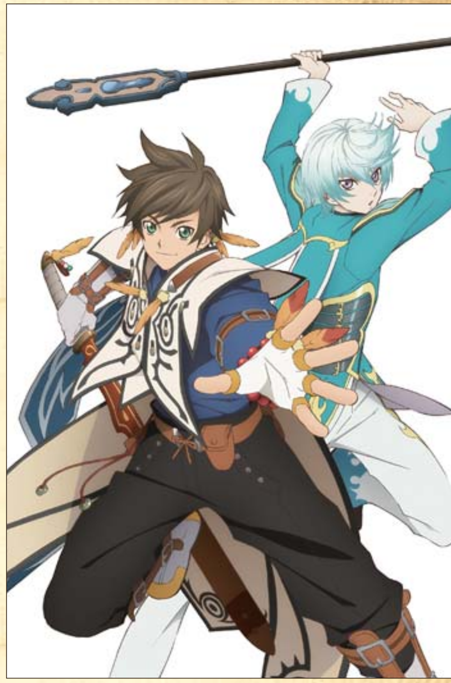
米克里欧和史雷是一起在何方长大的，两人的年龄相差无几，是何方最小的两个孩子。米克里欧和史雷一样，喜欢历史和遗迹，喜欢探险，对于如同兄弟一般的米克里欧，史雷也抱着绝对的信任。

何方的天族们对于两个孩子有着很深的感情，原本天族是不需要房子也不需要进食的，但是为了让史雷过上人类的生活，他们便在山上建起房子，为孩子们洗衣做饭，不让史雷和人类社会脱节。无论是米克里欧还是何方的天族，都知道总有一天史雷会离开这里走进人类的社会。所以当史雷决定下山时，米克里欧也早已做好了跟上去的准备。

当史雷成为导师之后米克里欧也很快下决定成为陪神，但是史雷不希望将米克里欧卷进导师的宿命之中，他认为净化凭魔不是米克里欧的梦想。这是游戏里史雷第一次出现强烈的拒绝反应，史雷对于身边同伴的意志一直抱着尊重的态度，无论是艾莉莎因梦想而渴望成为从士还是萝洁的信念，但是对于亲如兄弟手足的米克里欧他却做不到这点。然而却也因此遭到了米克里欧的斥责，说他太自以为是，史雷又何曾知道自己的这位如同亲兄弟般的发小有着和他一样的梦想。两人从小时候开始就一直为了追寻同样的东西而一直在马彼诺吉欧山岳遗迹探险着，今后也不会有变化。

米克里欧算得上是队伍里最了解史雷的人，也因此史雷的一些异样他也是最先察觉到，在艾莉莎变得能看到天族之后史雷的视力出问题时也是他最先发现并想办法采取措施。原本米克里欧都是站在史雷的左手边，在他的右眼出问题之后就将自己的站位调整到史雷的右边，尽量为他弥补视力上的不足。

但是就算两人的默契再好，也弥补不了种族之间的沟壑。在古雷弗坎盆地的战场上，史雷由于赫尔塔弗的领域冲击导致灵应力暂时麻痹，一时间变成了普通人的史雷无法看到和接触到天族同伴们，失去了史雷的灵应力，米克里欧和莱拉等人也无法使用净化之力来和周围的凭魔士兵战斗。这时候的米克里欧才感受到两人之间的种族之差，才知道到身边没有人类同伴的史雷是何等辛苦，这种感觉是身为天族的他或莱拉等人所难以想象的。也因此他才希望有着灵应力的萝洁能够成为史雷的人类同伴，至少能保证再遇到这样的情况时史雷不再是孤立无援。





萝洁加入之后米克里欧也没有放松过自己的努力，希望能够变得更强，地图动作“灵雾薄衣”就是米克里欧努力的成果。他的努力被莱拉和史雷看在眼里，不过由于好面子所以就一直瞒着史雷，史雷揭穿他时米克里欧还装傻说不知道。

对于米克里欧来说这世界最重要的就是爷爷禅雷和亲如手足的史雷，史雷亦是如此。史雷得出了作为导师的答案时，就意味着米克里欧要献出自己的生命，即使如此米克里欧也没有一丝犹豫，这是导师史雷所寻求到的答案，作为陪神的他只需和往常一样在一旁帮忙就行了。

然而在决战前夜的拉斯顿贝尔，米克里欧听到了史雷的另一个决断时却又忍不住难过。史雷打算和玛提拉斯沉睡数百载，数百年之后史雷醒来时，他在那个时代里获得的羁绊也将化为历史的尘埃，届时他真的是孤身一人。

“……那你的梦想怎么办？你不是要探索全世界的遗迹吗？”

“只要我没忘，梦想就不会消失。”

这是史雷对两人梦想的回答，也是后来引导了艾莉莎的话语。面对史雷的决意，米克里欧的回答也是一如既往的“我明白了”。

在回到何方的时候米克里欧有话想和史雷说，结果聊着聊着就变成了回味这场导师之旅的话题，两人还憧憬着能够去北方那冰封的大陆，希望去看看会喷火的山。史雷问起米克里欧是想和他说什么，米克里欧说自己忘了，两人约好下次再说。米克里欧自己也认为这个下次不会到来，因为这场决战里他们四个天族都将献出自己的生命来阻断赫尔塔弗与玛提拉斯之间

的联系，终结他身上的诅咒。即使如此两人还是做了约定。两人在内心深处都坚信着终有一天能够再次重逢，正如同最终决战时两人一起喊出的水神依秘奥义名“**アクアリムス・リユニオン**（Reunion，意为重逢）”。

决战的痛苦超乎两人想象，看着抚养他们长大的爷爷被赫尔塔弗吸入身体的样子，两人都踟蹰了。下定了决心的萝洁打算出手时史雷拦住了她，这是史雷打算背负起来的罪，既然他下定了决心，那么米克里欧也和他一起承担这份罪。

当赫尔塔弗死去，四个光球从他的体内飘出来时，大概米克里欧也没想到自己真的会活下来吧。史雷在沉睡前看向天空时所说的那句“谢谢”，也许是为同伴们幸存下来的喜悦。

数百年过去之后，当年有些青涩的天族少年也在时光的洗礼之中成长为了青年，但是隐隐约约还有着些少年时代的感觉残留着。和改变两人命运的那一天一样，米克里欧不小心滑入坍塌的坑里，和他青梅竹马的青年伸手拉住了他，然后两人接下来要去展开延期了数百年的另一个梦想之旅。





莱拉
主神与过去的陪神

誓约所带来的痛苦无论是对天族来说还是对人类来说都是难以想象的，但是对于莱拉来说，这些和她的后悔比起来都不算什么。

虽然在游戏里和各相关书籍里都没有明说，不过种种设定和暗示都表明了一点：莱拉过去曾是玛提拉斯的陪神。在 600 ~ 200 年前，也就是玛提拉斯时代的瞳石记忆里，有一个身影和莱拉相似的女性陪神与当时的年轻人结缔了导师契约，当导师获得净化之力时，他身上所出现的纹章便是玛提拉斯的纹章。根据《设定资料集》的记载，玛提拉斯本身也是拥有着净化之力的天族，不过身为主神的它并非是像莱拉这样直接结缔导师契约，而是将力量分给陪神，让陪神与人类结缔导师契约，更有效地来净化凭魔。在游戏流程里史雷等人得知了灾厄时代诞生的真相后，莱拉就曾说过她是在灾厄时代诞生后才利用誓约之力来获得净化之力的，那么此前她和米凯尔结缔导师契约时的净化之力从何而来，想必也不难推测。

对莱拉来说，灾厄的时代诞生的这 17 年来她一直都在后悔之中等待。她后悔当初让米凯尔一人背负太多的责任，也后悔当时自己没有跟在米凯尔身边。责任感强的米凯尔在 13 年的净化之旅中为回复玛提拉斯等天族的信仰而奔波着，但是面对沉浸在丰饶之中渐渐被污垢侵蚀的人们，米凯尔渐渐感到力不从心。同时，当时被祭祀在罗兰斯教会的玛提拉斯也渐渐开始被人们的污垢所影响，米凯尔就将玛提拉斯从罗兰斯教会里带出来，根据莱拉的建议将它带到了阿托利斯王座，那里是被人们所遗忘的前任五大神之首卡诺努希的神殿，由于人烟稀少而且靠近付方，所以没有受到污垢的影响。米凯尔在 22 年前将玛提拉斯达到阿托利斯王座之后，和莱拉解除了导师契约。可怎想，这再见竟成了永别。

当莱拉再次来到卡姆兰时，那里已经变成了被战火席卷之后的惨样，也就是在那时，她在禅雷身边见到了还是婴儿的史雷和米克里欧。对过去感到后悔莱拉为了结束灾厄的时代，决心背负起主神的职责。从卡姆兰离开了之后，她就给自己立下誓约，获得了净化之力，然后一直在瑞迪雷克的圣堂里等待着能够凝听她的声音之人到来。

莱拉的誓约一直是游戏里最大的谜题之一，由于她的誓约是和话语有关，一旦说出来就会失去净化之力，所以她本人也无法说出来。其实只要在游戏里好好留意就能察觉到，当话题和净化之力、玛提拉斯、罗兰斯教会有关时莱拉就一定会开始生硬地说冷笑话。莱拉的誓约内容正是“禁止述说与玛提拉斯有关的事”，要获得净化之力需要很大的代价，对曾为玛提拉斯陪神的她来说，与玛提拉斯有关的话题正是她所能付出的最大代价，这当中涉及了灾厄时代的真相和史雷、米克里欧的出身之谜。这个誓约也是她的后悔的一种体现，在与米凯尔一起旅行的过程中，她向米凯尔灌输了太多导师的原则问题，这也是米凯尔不负重堪的原因之一。无法述说的话也就不会对史雷造成压力，这个誓约对她来说既是痛苦，也是安慰。

在史雷的导师之旅中，莱拉担任的是守望者和解说者的身分，她希望史雷能用自己的方法，按照自己的步调，遵从自己的本心来前进，同时她也相信着史雷的答案能够结束这灾厄的时代。

她守望着她的导师作出了最后的回答，守望着他的从士肩负起传承的责任，将这希望传递给新的导师。在漫长的时间里她在等待着，等待着她的导师和她的主神醒来之时。法耶斯·梅玛，清净的莱拉，为格林伍德祈祷着清净与和平的湖中乙女等待着那一天的到来。





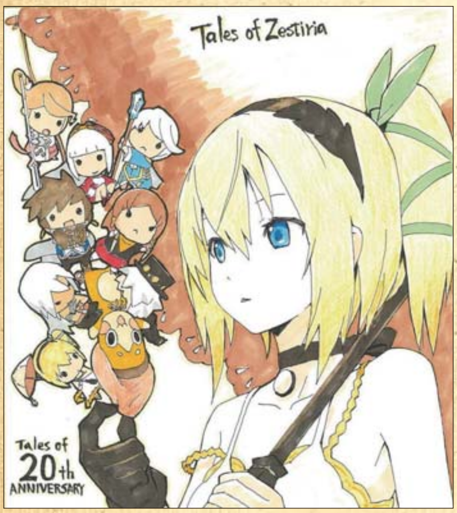


艾德娜
走出世界的花

哈克迪姆·悠芭，早开的艾德娜。艾德娜的名字出自花名“Vuls.Edna‘Stamperland’”，文心兰的一种，花语为“美人”。艾杰恩告诉妹妹，艾德娜是不喜欢酷暑，能在通风的阴凉处生长的花朵，在栽培时要注意别浇太多水，纤细而楚楚可怜。艾杰恩在说这番话时，也许没有预料到自己有一天会变成龙，将自己所疼爱的妹妹当做食物来看待。

艾杰恩和艾德娜是生活在灵峰雷弗克的兄妹，艾杰恩喜欢旅行，每次旅行回来都会给艾德娜带各种品位微妙的礼物。艾杰恩非常疼爱艾德娜，在过去，打算挑起诺尔敏独立运动的菲尼克斯败于艾杰恩之手，战败后它受艾杰恩所托，假装成娃娃的样子挂在艾德娜的伞下，数百年来一直守护着她。

艾德娜也很喜欢哥哥，在艾德娜的人设公开之初被很多玩家们所吐槽的那尺寸夸张的手套和鞋子，其实都是艾杰恩当年留下来的东西。关于天族，还有一个不为人知的设定，天族能够控制自己的成长速度，比玛提拉斯还年长的艾德娜之所以还保持着这样的外表，为的就是等到变成龙的哥哥恢复原样时还能认出他所疼爱的这个妹妹。



艾杰恩变成龙已经有数百年的时间，艾杰恩最后一次踏上旅途的原因是为了寻找天族与人类的共存之路，然而就在这次旅途中，艾杰恩变成了龙。变成凭魔之后的生物都会有着下意识的归巢本能，所以艾杰恩才会一直待在灵峰雷弗克。在几百年来，哪怕有艾德娜在一旁看护，艾杰恩还是吞食了几十个人类和天族。

艾德娜讨厌人类也不是没有原因的，他们所产生的污垢让她惟一的亲人变成了只会杀戮和破坏的凭魔，为了保护哥哥别再受到外界的刺激，数百年来艾德娜一直在灵山里看护着已经听不到她的声音的艾杰恩。

直到莱拉带着她的导师到来，邀请她一起走出这个世界。

艾德娜虽说是本作的萝莉角色，但是她的年龄和“萝莉”两个字完全不搭边，年幼的外表之下有着一个成熟的灵魂。艾德娜出生于**クロ－ズド・ダ－ク**时代，也就是 1800 ～ 1350 年前，甚至比玛提拉斯还要年长。如果说莱拉是年长组里负责守望众人的母亲，那么艾德娜就是让众人看清楚真相和现实的严厉姐姐。队伍里很多人说不出口的事或者不愿去想的假设都借由艾德娜之口说了出来。而严厉的同时她也有着温柔的一面，面对着担惊受怕的孩童亡灵时她会如同慈爱的姐姐一般对他们道歉。这份成熟与游刃有余正是她的人格魅力所在。

史雷和艾德娜约定了会想办法找到拯救艾杰恩的方法。在旅途里，他们也遇到过许多与龙有关的凭魔，当净化了玛陵德的幼龙和亭达杰尔遗迹群的龙人时，艾德娜的心里有了些希望，当看到札维塔的齐格弗里德时，她感受到了成功的可能性。但是当看到通过死亡在罪孽之中得到解脱的德泽尔，艾德娜不由得将他的身影和吞噬了人类与天族的哥哥重合起来。化身为龙的天族连导师之力也无法将其净化，除了死亡之外没有任何的解脱方法——见识了人与天族久远历史的艾德娜在脑中是理解了这个道理，但是内心无法接受。

直至再次来到古雷弗坎盆地，面对着在战场上屠杀着人类的同胞时，艾德娜知道她无法继续逃避，在激战的最后，她与萝洁神依，和史雷一



起让被污垢所折磨的同胞回归于轮回之中。在这之后，她和札维塔一起站在艾杰恩面前，与史雷等人一起给艾杰恩长达数百年的痛苦划上了休止符。

艾德娜在古雷弗坎盆地见识到了史雷的决心，在拉斯顿贝尔的那片星空下听着札维塔的话语，她也做好了两个觉悟，一个是决心以自己和三个天族同伴的生命给予赫尔塔弗以死亡的安宁，一个是守望史雷最后做出自我牺牲来净化大地。

在数十年之后，曾经的从士兼后来的导师最后变成了一块墓碑，新的导师继承她的意志继续前进。艾德娜和当年一样，站在同伴们身边用严厉而有不失温柔的目光注视着走向未来的人们。

德泽尔
复仇的黑风

看不到世界的双眼能否称之为清澄？路易悠·由克姆（意为“无垢之瞳的德泽尔”）眼中的世界是什么样的，萝洁已经没有询问的机会了。

在过去，作为风之天族的他和其他同伴一样喜欢四处旅行，他和好友拉法加一起跟着萝洁所在的“风之佣兵团”在各地旅行。然而他没有想到，自己赋予好友以及他所深爱的人们的却是无法挽回的“不幸。”

天族能够给予人们加护，为他们带来祝福。德泽尔给予风之佣兵团的加护是“旅途的幸运”，这类加护在风之天族里并不少见，也因此让风之佣兵团得到了罗兰斯王室的认同，最终佣兵团选择在罗兰斯王都定居。但是旅途的结束与德泽尔赋予佣兵团的加护就成了对立，这也就导致了克南王子的污垢增加速度变快而变成凭魔，在杀害了大王子雷恩之后嫁祸给了风之佣兵团，让风之佣兵团无法再常驻于此。最终，风之佣兵团解散，剩下来的萝洁等人也正如德泽尔所赋予的加护一般，再次踏上了旅途。德泽尔的加护并不是有意而为，通常在游戏里所见到的加护都是天族为了回应供奉之人所进行的，而德泽尔的加护起因是他自己希望能够和风之佣兵团在一起，当他有了



这样的心愿之后，加护的力量就会脱离他自身的控制而自动发动。明明是祈祷让对方幸福的加护却让对方陷入不幸，这也就是希蒙将这力量称之为“罪孽”，将他们自己称之为“瘟神”的缘故。

当凭魔化的克南对萝洁发起攻击时，萝洁结束了他的性命，但是即使宿主死亡，污垢也不会消失，萝洁所看不到的污垢向她袭来，这时候挡在她面前的是拉法加，拉法加被污垢吞噬，变成了凭魔“黑暗魔眼”，失控的好友从德泽尔这里夺走了光明，也歪曲了他的记忆。

在五年后，看到黑暗魔眼身上好友的面孔时，德泽尔想起了这一切。

德泽尔的复仇从一开始便不存在，夺走他深爱的人们以及挚友的，正是他自己那失控的加护能力。看着萝洁被黑暗魔眼的污垢所侵蚀，让史雷将他化作力量射向黑暗魔眼。在最后的时间里，他从这个默默守护了十几年的女孩口中获得了感谢，而不是谴责。他虽然致使她失去了很多，也同样让她留下了很多。让他感到开心的是，在生命的最后，他终于做成了一件事。

化作风的年轻天族至今也依然在守望着曾经的同伴。



札维塔
护卫同胞尊严的狂风

没有人知道这个男人的过去，只知道他在格林伍德活了很久，比莱拉和艾德娜都久，也许连他本人都没有想象过自己会成为这位年轻导师的陪神。

在听闻那个曾经被自己救下来的天族少年成长为青年，然后为了救下一直守护着的少女而牺牲之后，札维塔默默地将这个经历过两个主人的黑色帽子戴在了头上。作为教会史雷“死亡也是一种救赎”的其中一人，这个如同狂风一般的天族在过去也曾经抱有过对“救赎”的希望，但是在经历过了漫长的时光之后，他也渐渐认识到有时候死亡也是拯救的一种。

拿着来自异大陆的神秘武器“齐格弗里德”，札维塔开始了在灾厄时代的凭魔狩猎之旅，他给自己定下了这个旅途的终点——艾杰恩和玛提拉斯。在过去，札维塔曾经和艾杰恩约定过，如果艾杰恩变成龙的话，那么就要为了艾德娜而杀死他。札维塔一直铭记着这个约定，约定的札维塔，除了他的导师和同伴天族之外也许没有人知道这个如同暴风般的男人有一个如此重情的真名。

在游戏里，和札维塔的过去有关联的角色除了莱拉和艾德娜之外，剩下的就只有龙，玛提拉斯、艾杰恩，以及出现在浦里兹巴克湿原的传奇飞龙。除了这两个故人之外没有其他人知道札维塔的过去，这也让他的背景成了《TOZ》最大的谜题之一。

在拉斯顿贝尔的那片星空下，札维塔向挚友的妹妹述说了自己的信念。为了救赎而夺走性命，这是为了保护那些并非心甘情愿成为灾厄的同胞们最后的尊严所得出的结论，在他看来无法死亡的赫尔塔弗就和失去了自我给大地造成灾害的同胞一样，只能通过死亡来给予他们最后的安宁。所以当札维塔把自身的力量化作弹丸让史雷射出去的时候，他为能够完成对自己的约定而感到满足。

但是史雷的路还没有走完，玛提拉斯和大地的净化才刚刚开始，守望着进入沉睡的年轻导师，札维塔再次和同伴们开始了新的旅途。







读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn



《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

★虽然因为出版周期的原因，本期是没办法让《辐射4》和《古墓丽影 崛起》的攻略和大家见面了，不过在伽蓝同学的努力之下，《COD 黑色行动Ⅲ》的攻略仍然得以和大家见面，《光环5 守护者》也有详尽的攻略刊载，希望能够帮助大家更深入地体会这两部FPS佳作单机部分的种种妙处。

★重要的事情得说三遍，所以这里还得提一下，《吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版》的中文版将会由我们UCG编辑部进行全面翻译和制作，目前正在努力争取让其年内就可以和大家见面，敬请期待哦！

★除了《辐射4》和《古墓丽影 崛起》两款正GAME，这个月下旬还有《星球大战 战斗前线》、《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士》和《跨界计划2 勇敢新世界》几款大作同期上市，啥都不多说了，下期攻略特刊伺候！

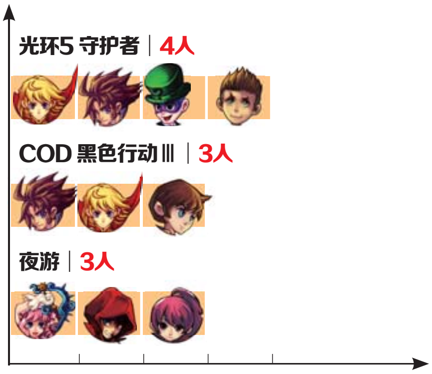
Email 俞冠乾：较UCG的内容比起来，《游戏·人》的文章更有深度，容易引起玩家的共鸣。写得很好，我正在阅读。保持下去，尤其是对业界的分析。

老习惯，还是要先谢谢俞冠乾读者的肯定，UCG和《游戏·人》之间的差异相信多数有同时入手的读者都应该能看出来，前者更为大众化，后者则要核心向一点，其实算得上是萝卜青菜。不过目前国内书报亭式微的情况比较厉害，所以很多读者都在我们的各个官方渠道反映《游戏·人》买不到，或是因为把握不了周期而买不到，这里也顺便提一下，大家可以前往微店购买，保证当期数量充足，什么时候有新书上市也会第一时间在首页更新，所以大家只要多多关注我们的网络销售渠道就绝对不会错过哦

Email 万兽无缰6.29：很喜欢不定期出现的电影解读，比如本期的《头脑特工队的‘星空’》，正好刚看完这部电影，顺便看看UCG的解读，挺应景。

因为档期的关系，其实《头脑特工队》在国内遇冷了，但我相信很多读者还是通过蓝光等渠道“补”过的，而且本片算是年内最有深度的影片之一，甚至比起纯粹的娱乐片《蚁人》还要更值得推荐给各位读者，所以我们也特意约了一篇对应的特稿在当期呈现给大家，能够得到读者们的肯定自然再妙不过了。不过特企只抓热点影片介绍其实在题材选择上还是狭窄了一点，所以如果各位读者有想要看到的特企题材，请尽管通过微博、微信等渠道告诉我们哦。

编辑部 游戏风向标



游戏中的女人变坏不是应该会更好看吗？为什么 Cortona 不是这样！

——对《光环 5 守护者》中 Cortona 造型不能忍的纱迦怒斥。

从来没想到，打单机战役都会掉线

——伽蓝对于《COD 黑色行动Ⅲ》强制在线的设定感到十分不适

披着可爱的外衣，干着虐杀小 LOLI 的事实。

——玩过《夜游》后八重樱彻底对日本一的恶趣味无语了。

Email 2024911619：为什么最近我的 PS4 在打开游戏时总显示无法启动应用程式，每次都要开三四次才行，我朋友的也是，请问这是机器零件的问题还是系统的漏洞啊？

具体原因这里没检查过机器所以也不好判断，不过如果是要开三四次才行的话，那可能是网络连接的问题。如果你玩的是下载版游戏，但是账号没有在这个机器上设置常用的话，那么运行游戏之前就必须让 PSN 账号连接网络才行。你可以试试在菜单“设定”→“PlayStation Network/ 账号管理”里面，选“认证为常用 PS4”，认证之后，这个账号购买的游戏就能直接在主机里运行，不用再连接网络。

Email LATE- 雷特：马上就是双十一了，想在某猫上买个次世代主机，不知道买什么好，索尼主机便宜但日式游戏多，微软主机贵但美式游戏多，头疼啊。为什么好多小编是索系帮派的人为啥啊 cry，今年秋冬天游戏特别多，都特别想玩，买了主机再看看钱包，为啥我这么穷。

还是看你喜欢什么类型的游戏再做决定咯。其实 PS4 平台上美式游戏也并不少，尤其是索尼自家的欧美游戏工作室也是非常给力的，并且由于日式游戏上的先天优势，因此索尼平台的涵盖的游戏类型其实更广泛，编辑部内选择它的人自然也就稍微多一些。当然，Xbox One 年底也有《光环 5》、《古墓丽影崛起》等分量十足的独占大作，如果你对这些感兴趣的话，那显然 Xbox One 就是你的不二选择。

Email aaa：敢问乙太编，你说的那个传说很难上吗，我跟我的朋友说我要玩玩《炉石》，他直接就把他的号借我了。他说叫什么咆哮德，我听他说了思路就开始打，给他从 900 多打到 100 多，看了你的读编往来本来以为传说很难上，结果他说他这已经是传说还高兴地送了我盒万智……我感觉我碰到打《炉石》的这些人只有三分之一的人懂得留费和手牌优势，我打了万智年 5 多了，还是觉得《炉石》没有友谊的魔法总让我有点空虚。您们可以在下期的书中推荐一些烧牌和杀牌吗？我只是用朋友号打，没有精力看牌表，如果真能写一下，感激不尽，还有请问一下，有什么牌组是控场流的，我以后还是想一个人玩，请务必推荐一下。

其实想要在《炉石传说》获得传说称号也并没有想象中那么困难，不过一般的玩家都必须投入大量的时间在里面，而且还必须有充足的经验。本人上期的“小编寄语”主要是想吐槽自己在天梯里投入的时间并不是特别充分，当然水平也自然不算特别高啦。如果这位读者有兴趣的话，可以尝试用你朋友现有的卡组打打天梯。至于卡组推荐的话，以后有机会我会在《指间方圆》别册中的“炉石旅店”栏目中和大家分享，也请这位读者时刻关注。

Email 神罗的一个小兵：近在网上看到了《女神异闻录 5》的视频，被其独特的人设，画风和 BGM 所吸引。查了一下网上说要到 2016 年才发售。其实我是新接触这个系列的玩家。所以我想问下各位小编大大有没有“《女神异闻录》系列”的老司机？如果要在《女神异闻录 5》还没发售之前玩到前面的作品需要哪些平台？

其实每一代《女神异闻录》之间的剧情联系并不大，你如果是被《P5》的人设和音乐所吸引，那么显然副岛成记和目黑将司均有参与的《P3》和《P4》会比较符合你的口味。《P3》最早是 PS2 平台的作品，之后曾以携带版的名义《P3P》在 PSP 平台上重制，虽然删掉了不少过场 CG，角色移动也变成了光标式，但战斗系统上经过了大幅改良，不像原作那样只能控制主角本身，因此哪尼我更推荐玩 PSP 版。当然 PS2 版还曾出过后日谈《P3 FES》，这一部分在 PSP 的重制版中并未收录，想要体验的话依然需要一台 PS2。至于《P4》么，虽然最早也是在 PS2 平台发售，但现在的选择毫无疑问是 PSV 平台的《P4 黄金版》，不仅加入了全新的剧情，并且还推出了繁体中文版。

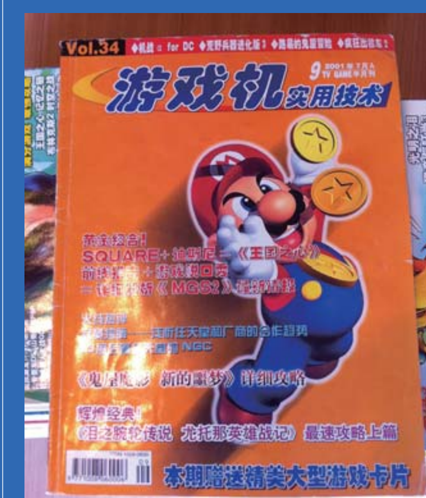
至于更早之前的初代《Persona》以及《P2》的《罪》与《罚》，由于那个时候的负责人设的并非副岛成记，而是金子一马，两者的作画风格截然不同，因此你可能不一定会喜欢，加上由于年代久远，当时的系统已经不太符合现阶段的游戏节奏了。当然我个人是非常喜欢《罪》与《罚》这两款作品的，也推荐你试试。

Email 奇跡でしょう、少年！：最近看了 382 期，是谁的宅物登上了多边共享？卡牛，穹妹，还有那个（应该是 tony 原画的光明系列的吧）羞耻度半爆表的手办，还有花牌，这些东西我都在玩，敢问是哪位绅士和我共同点这么多？我真后悔没有生在编辑部旁边，不然有这么个朋友肯定很欢乐，我在的城市都没人懂花牌，真让人伤感。

花牌这东西其实别说中国，就是日本国内也不算太热门吧……不过网络的存在还是能让你轻松地找到同好的，其实网络上还是存在很多玩花牌的群体的，甚至还能找到一些网络对战的平台。

Email FeniX：各位 UCG 的编辑您们好！从 2001 年 7 月开始我就购买你们的游戏杂志，并且一直都有保存下来以作为我记忆的见证，但最近因为家中实在没有办法继续存放了，所以只能忍痛清理掉一部旧刊，腾出空间给以后的新刊（附图见证、留念）。期待你们继续为我们带来最权威的游戏资讯。另外请教一下：小弟打算到香港入手一台限量版的 Xbox One，就不知道港版能否换到国服下载国内版的游戏，还是说只能买实体版？顺带一说：年底大作频出，是入手主机的好时机，不知 UCG 的各位会否出一期最新的购机指南，以方便我们权衡两台主机和各个版本的利弊，我实在很希望能得到你们在购买、下载、使用等各个方面的心得经验。

很遗憾，目前只有国行主机才能玩到国行游戏。说到购机指南，其实每期杂志的“软硬兼施 SP”都有这方面的内容。如果是两台主机的比较，只要看游戏分布就可以了。最简单的判断原则就是，你喜欢的游戏在哪台主机上多，就购买哪台主机。如果都很多的话，从今年下半年的情况来看，Xbox One 会占一定优势。



Email 砸沉天火号的地狱火 A：《辐射 4》快要发售了，由于这次有中文版的缘故打算尝试一下这个系列，但是问题来了，这系列我一作都没有碰过，理解剧情来会不会有困难？

这系列每一代之间的联系都不算大，至少没有达到那种“没玩过前作就看不懂故事”的程度，就剧情而言每代还是相对比较独立的。话说玩《辐射》不需要看剧情的，捡破烂才是本作的乐趣（喂）。

Email JoyYim：暑假看到《BO3》出中文的时候很激动，没想到 X360 还能发挥下余热，结果…上世代没中文！还砍了单人战役！便宜 10 刀有何用？机子都双破了。看来要换机了，然而据说 PS4 联网龟速，怎么破？

换 Xbox One 不就解决了？

总帅这个回答还真是简单粗暴有效。

Email T-yang：白金为三平台都出了独占！先是 WiiU 的《猎天使魔女 2》，然后是 XOne 的《龙麟化身》，一开始心里还不怎么平衡（因为我只有一台 PS4）。但近期公布了一款 PS4 独占的游戏，是白金开发的！（当然少不了索尼的“支持”），我当时就兴奋得马上打开实机视频看，一个字“爽”！然后看了简介，主角的名字竟然叫 2B……太高调了吧……然后设定是扶她，说是双性人……这游戏是将《猎天使魔女》的（女性）“特点”跟《龙麟化身》的（男性）“长处”结合在一起吗？不过这些只是设定，我还是非常期待这游戏。说个题外话，希望 Capcom 快点找白金外包下《鬼泣》，找三上外包下《生化》（这就当是我的奢望吧）。

最初让我回这封信我是拒绝的，因为我并不喜欢“扶她”，我这个人只关注肌肉兄贵。不过因为是白金制作其实这款游戏我还是进行了一定程度的关注，注意只是一定程度，我并没有像某些无节操的同事们一样下载高清视频来逐帧“解读”。至于外包游戏，我觉得老卡目前为止赚钱的手段还有很多，而且自家做出来的游戏其实也不算一塌糊涂，找老员工外包游戏，这种打自己脸的事情应该还做不出来。

Email UnLinked Right：各位 UCG 的老编新编大家好，我是一名年过三十的中年游戏玩家，虽然杂志断断续续一直买着，但从来没有给编辑部写过信。没有其他原因，只是因为我比较懒，谢谢。这次终于想起来给编辑部写信是有个问题想要咨询一下博览游戏的编编们，是这样的，我的女儿已经 4 岁了，已经是比较懂事的年纪了，她看到我的游戏收藏问我是什么，我说是游戏，她就吵着要玩。但是我的游戏类型基本都是“突突突”，要么就是巨乳御姐这种人设的，完全不适合小孩子来玩啊。所以想问一下，有没有适合这个年纪小孩子玩的游戏？3DS 上应该有不少吧？（我猜的）

这个问题真的蛮难回答的呢，像我们编辑平日工作时，接触的往往都是有一定年龄限制的游戏，纯面向小孩子的游戏几乎没有机会去玩。所以也没什么经验之谈能提供给您。我个人觉得，3DS 上的《节奏天国》给您的女儿玩应该还不错，就算看不懂文字也可以轻松上手，还能培养节奏感。此外，iPad 上的 APP《鳄鱼小顽皮爱洗澡》是迪士尼推出的一款游戏，也很适合小孩子。不过这么小的孩子，还是不要让她每天在游戏机或是电脑上花费太多时间比较好，一方面对眼睛损伤大，另一方面也不利于亲子关系的培养，如果一定要玩的话，可以和孩子一起玩，共同闯关解谜吧。备不住您的女儿在看到您娴熟的游戏技巧后还会心生崇拜之情呢。



北京市 张易雄：380 期饭老板的卷首语写得好，每一字都说到我的心里，来者不拒，去者不追！TGS 的中文化狂潮实在太激动了，还是希望任天堂能重回 TGS，介于 XOne 在日本的销量，就不勉强微软了。《COD BO3》中文版的吸引力非常大，可是我开坑太多，还是先打《巫师 3》、《TOZ》、《TOV》、《FF 零式》吧。《COD 先进战争》的对战也才 32 级，趁着有人再打打。《刺客信条 枭雄》暂时不第一时间买了，本来这个系列一直都是买买买的，但是打了这么多年也有点腻了。年底应该只买《TOZ》了，剩下的就等明年的《全境封锁》、《KH2.8》和《FF X V》了。

张易雄读者过奖了，TGS 特刊的卷首其实也只是说出了我个人的心声，毕竟也是过了三十而立的年纪了，主人翁意识已经弱得只够在玩角色扮演游戏的时候用来代入一下主角，不再有那种为什么时代没有为我而改变的莫名悲愤，看到目前中文化的现状，倒也变得越发坦然起来，专心享受现在才是最好的心态啊。

我也差不多是这么个态度了，其实中文市场目前也算发展势头良好，静观其变就好，无需介怀太多，倒是张易雄读者的游戏进度让我嗅到了一股好孩子的味道，在今天还在打《TOV》和《FF 零式》，肯定是没有像我们当年一样不好好做事光是在狂玩游戏！

那是你们吧，我当年可是品学兼优的好孩子！

然而现在则是一个每天要玩游戏到晚上两三点的废柴，我怎么觉得你当年的品学兼优还不如我们这些玩物丧志的来得值啊。

我这不是在努力还当年欠下的债嘛！

所以说为什么我们的口号是努力工作/学习，拼命玩，像是大河马这种年轻时非要装乖宝宝的，还不是得回头爆着肝去补，一点都不潇洒啊！

Email 科学发展观：现在人人都在过双十一，不知还有几人记得双十一是 PS3 的生日啊？果真是从来只闻新人笑，不闻旧人哭啊，擦眼泪 ING。

哪怕是在《古墓丽影 崛起》以及《辐射 4》大军压境的双十一，编辑部的同志们也还都记得这天是 PS3 的生日，而且今年已经九周年了。为了纪念这台陪伴了我们一个世代的主机，我们的“最上游”栏目也为此专门制作了特别的纪念节目，这期的“游戏光环”中也有所收录，所以我在这里就不提是什么内容了，大家直接看便可。

Email 水晶色枫叶：看了 380 期东京游戏展特刊的卷首语，我只想说："感谢我还在玩游戏，感谢我还在买 UCG，感谢一路有你。"

噢噢！这是给饭老板表白了吗！

你又诬蔑我们的读者了，这分明是跟我们整个集体说的。同样，我们也非常感谢还在热爱着 UCG，支持着我们的各位读者。您们的支持是我们努力的动力。

Email 骨肉茶的猫头鹰：本来以为 D23 时能看到《王国之心 Ⅲ》的新情报的，至少公布一个新的迪士尼世界吧？再不济给段新影像也行啊！结果等到现在啥都没有……还指望着能靠着新情报舔半年呢，村爹你又坑我！

同学你可知国外的 KH 粉们从一周前开始进入到《王国之心》的刷屏状态了，然而最终等待他们的结果就跟你一样，那一刻简直可以用哀嚎遍野来形容啊，光是做出一个悲伤的表情已经无法表达他们内心的挣扎了，而本人在发布会的前一天晚上也是跟打了鸡血一样，虽然经常被 SE 甩耳光但很傻很天真的我这次依然被扇了个响，所以相信我你绝对不是一个人，因为咱 KH 粉的心灵实在是太"simple and clean"了。

Email KAZE：今年的冬天来得有点早，一场大雪气温立刻降了不少，悲剧的是我家是老楼，还没有开始给暖气，简直要冻成 DOGE。家里惟一那点热源就是电脑和 PS4 了，下班回家后蹲在 PS4 旁边一边打游戏一边暖手真的好幸福哦（但为什么我的眼角滑过了一滴泪水）。哦对了，顺便提醒一下各位，冬天到了以后小强特别喜欢往温暖的地方钻，所以请小心各位的 PS4，千万不要等坏掉的时候拿去修理，检修人员拆开发现主板上全是小强尸体时再追悔莫及啊！你问我为啥这么清楚？呵呵，不告诉你。

今天的冬天来得比较早啊噗哈哈哈哈哈哈然而我还没有感受到冬天君的来临（穿着短袖的三日月正在打回信）。话说我的 PS4 是摆在编辑部的所以应该没问题……（突然想起了摆在我老家客厅的 PS3）

别天真了，你以为像编辑部这种随处可见零食的地方会没有小强吗？人家都是半夜出动，你不在编辑部熬夜的话是无从得见其尊容的。

这件事情教育我们，下班回家前一定要关闭主机电源……

Email 万华镜：给朋友安利《夜游》，跟他说是这是一巨正统的日式恐怖游戏。好，他愉快地去买了一张碟。玩了半个小时，发消息来说："这什么游戏啊完全不知所以。而且一点都不恐怖好不好，死亡画面完全不血腥，好歹也做出来妖怪是怎么杀死小女孩的吧？比如拗断脖子、一口咬掉头之类的。差评！"真不知道该怎么反驳他 = =。

可能每个人对恐怖的感觉不一样吧，我倒是觉得这种扭脖子咬掉头之类的画面只能算血腥暴力，算不上恐怖，只有那种看不清摸不着，让你完全无法对抗的压力才叫恐怖。其实《夜游》我更推荐晚上睡觉前关了灯戴上耳机玩玩，气氛简直一流。

Email 晓♀沫：在 382 期看到《请问您今天要来点兔子吗》游戏明年 3 月发售，我只想说 5pb. Good Job。话说编辑部大部分都是喜欢心胸广阔的，萝莉控盟友在编辑部里好少？

这么说还有谁是这位读者的萝莉控盟友咯？

难道就非得只有这两种选择么？

不要扶他！

为什么话题突然转得这么生硬……

我只是在看某游戏的"2B"PV 有感而发罢了。

Email 雪月の华：每次我听到索尼说不计成本推广某件产品我都会不由自主地惊出一身冷汗，这分明就是嫌"索尼破产"的新闻还不够少啊！而且就算是亏本卖 PS VR，我也总觉得会买的玩家并不会很多啊……主要是这玩意戴起来太累了，发型会乱，对戴眼镜的玩家也不太友好……好吧，以上都是我猜的，希望届时发售后能有国行版让我第一时间体验一下，亏本的价格也能在我承受的范围之内吧。不让索尼破产，从我做起！

PS VR 的设计其实很照顾到戴眼镜的玩家的。就连我用的这种比较大的镜框都没什么问题。当然头发会乱这点，摘下来之后不是用手抓两下就好了吗。不过话说回来，到底是哪来的洋葱新闻说"索尼破产"的，不是每天都说"并没有"吗！

Email 肉饼 MEATBALL：《最终幻想 X V》估计会成为我玩游戏以来最不期待的一作 FF 了。先是公布没有飞空艇（大概以后会付费下载吧 = =？），现在制作组又问大家想不想要莫古力。大哥您的意思是如果大家不表态这游戏就没有莫古力了？完全没有 FF 魂！不好好专注于 FF 传统的方面，就想着加入什么开车钓鱼做饭元素，诺克特王子都国破家亡了，还有闲情逸致和基友们"荒野求生"，也是醉人啊！简直无法想象成品会是什么样子，总之我已经做好准备手动选择"狗带"了。

说实话实际玩过本作的 DEMO 后还是有点小期待的，虽然比起最初公布的那段实际游戏效果还相差甚远，但作为一款日式老牌角色扮演游戏来说已经相当不容易了（真不黑），虽然相比起系列以往的作品已经有点"不是当年那个她"的感觉，但老作品如果能保持好玩的同时又能持续为玩家带来新鲜感的话基本合格了，再说咱们现在对游戏的要求也不同往日可比，所以还是既来之则安之，莫强求吧（笑）。

UCG编辑部新职业解锁！期待你来就职！

众所周知，UCG 编辑部一直存在着几大职业，分别是耳目灵通的新闻官、肝比铁打的攻略写手、博学多才的特企大师、自带鬼畜的视频剪刀手和写轮眼全开的美术强人，然而这个队伍当中仍然缺乏了一位重要的角色，来把 UCG 的战斗力提升到新的境界，那就是触觉敏锐的营销高手！

想要就职这个全新的团队位置，需要满足以下条件：

1. 进修过市场营销或相关的专业，有相关毕业证书或是资格证书。
2. 擅长市场拓展、擅长线上线下活动策划和执行。
3. 有 1 年以上相关工作经验。
4. 必须是主机游戏玩家，最好还是 UCG 的忠实读者。
5. 可以胜任出差任务。
6. 年龄在 27 岁以下。

如果你自认符合以上条件，又想要和 UCG 的小编们并肩作战，就请把简历发至 hr@ucg.cn，或是发送给官方微博和微信，我们期待着你的加入！



视频组与游戏

主持人：林克斯

各位读者朋友们，大家好。欢迎各位再次阅读我们“视频组关键帧”这个小版块。这次由视频组的林克斯来给大家随便聊几句。话说自从上期开始我们视频组在杂志也总算有自己的一亩三分地了，实在是很不容易。相对于杂志里的诸位小编，我们做视频的平时基本没有机会能操起笔头，在书面上跟各位读者谈笑风生，平时只能以拍摄会友、以剪辑交心。当然，其他的网编和美编也都是如此，在自己的岗位上默默地奉献着——凭借卖萌和逗逼在小编寄语里混得一席之地的“大河马”梦叶除外（来人，我们中出了一个叛徒）。机会难得，林克斯我也借此宝地给各位唠唠嗑，聊聊这视频组的二三事吧。

实不相瞒，虽然做的是视频方面的工作，看上去跟玩游戏关系不大，但我本人也是一名不折不扣的电子游戏玩家，在来 UCG 工作之前，这本杂志基本上就是我的课堂读物般的存在囧。当年毕业以后看到杂志上的视频编辑招聘广告后二话不说马上就投了简历，结果还真来到了这个给我学生时代带来快乐和恐惧（课堂上看 UCG 时经常都要担心讲台上的老师和教室后门迷之闪现的班主任 233）的地方，现在想想还真是非常微妙……而且出乎我意料的是，除了杂志上辛勤工作的编辑们，美编非编这些非游戏类工种里也有不少游戏玩家。就如前文所说，我自己就是一名游戏玩家，并且还是一名不折不扣的“机战犯”，《超级机器人大战》系列”向来来者不拒，也是我入手新主机的最大动力来源。然后放眼到整个视频组，小胖子 SOS 是属于土豪级别的存在的新生代玩家，除了每个月没事败败手办外，更是做到了次世代机种全制霸！

要知道，就算在整个 UCG 编辑部，能同时拥有 PS4、Xbox One 和 Wii U 的，也只有 SOS 一人，并且入手新主机的理由也是简单直接：“那个 XXX 的游戏不错！好想玩！”如此大方的消费观，想想实在是细思恐极。视频组的老大——雪楠同样也是一名电视游戏玩家，属于从 PS1 时代过来的骨灰级存在，自己也是《街霸》系列”的死忠和暴雪铁粉，不过现在由于已经成家立业，因此在游戏时间自然不能比当年，虽然也入手了 PS4，不过现在更多的业余时间则是在《炉石传说》这样的 PC 端游戏上随时耍两盘。

从目前看来，视频女编布洛算是视频组惟一一个没有游戏经验的存在了。当然对于一位工作勤劳的软妹子来说，不玩游戏那是再正常不过的事情了。但是在编辑部这几年里，由于受到附近小编们的耳濡目染，布洛对游戏知识的认知，也从“只认识 QQ 游戏、连连看”进化到了能跟杂志小编们争论游戏大作的平台和发行商的水平了。从赛扬 566 飞跃进化到了奔腾 4，这大概就是布洛妹子现在给我的感觉吧（擦汗）。

最后，也容得我林克斯再插一句嘴：能以一名玩家的身分加入 UCG 工作，真是一件很愉快的事情。能将自己对游戏的爱和理解加入到自己的视频节目当中，时不时还可以亲身接触游戏大展和业界知名制作人，可以说在 UCG 视频组里，我以一名媒体人的身分，获得了比之前作为玩家时还要多的收获，这些都是我现在所拥有的宝贵财富和幸福。而且，作为一名爱玩游戏的视频小编，可以玩着自己喜爱的游戏时还不用被拉去写攻略，也是很爽的事情哦吼吼吼！



■本人在写这段文字的时候，正好拿上《辐射4》，最近下班回家有得爽了！

Email 最期の火花：我在 B 站上看《尼尔 2》的预告影像时弹幕都在刷扶他？听说是因为前作的女主角是个扶他？我查了一下资料，发现前作看不太懂啊，为何会有两个版本，男主角还不一样？玩过前作的小编给我科普一下好不？而且前作好像并不是白金开发的吧？

是的，这位读者并没有说错，初代《尼尔》的女主角凯涅在设定上确实是一位双性人（扶他）。当初《尼尔》发售时，是针对 PS3 和 X360 两个平台制作了两个版本，PS3 平台叫做《尼尔 人工生命》，主角尼亚是一位青年，他和另一位女性角色尤娜的关系是兄妹；X360 平台叫做《尼尔 型态》，主角尼亚是一位中年大叔，和尤娜是父女。基本来说两个版本就是在这对角色的关系和小部分剧情设定上有差别，大体剧情走向还是一样的。《尼尔》是由 Cavia 开发的，提到这个制作组嘛，其招牌产品就是“《龙背上的骑兵》系列”啦，《尼尔》的世界观设定是建立在《DOD》的新宿结局基础上的，可以说是精神续作（尽管并没有更多实质性的关系）。要说《尼尔》这个游戏，各个方面在当年都算是一朵奇葩了，特别是女主角是扶他这个设定更是对不少玩家的精神造成了暴击，所以当 SE 公布《尼尔 2》时，玩家们全在吐槽女主角胯下有不明凸起物也就不难理解了……



Email 三个龙骑士：上个月看杂志直播的时候，大家都说“筒子君”的声音听起来很像曾志伟啊，当时就顾着笑了，后来听了听发现还真有几分神似，果然群众的耳朵是雪亮的啊。另外周五的“游戏好时光”是固定都会有直播的吗？那么 UCG 和 VGtime 又是怎么进行直播安排的啊，因为每次看都没有发现具体有什么规律在里面。同时，直播里面打广告的频率明显增多了，11 月 6 日那次胜负师竟然还尝试挑战了超长广告连读，能不能下次念熟了稿子再来挑战一次！

关于声音的问题，比长相来的还要让人困扰，例如我这种颜值担当的，平时走在街上戴个口罩什么的，就可以很轻松的避免引起躁动。但是声音实在是没有解决办法，另外直播中有观众说我声音“猥琐”，没想到通过声音大家就能看出我的为人，也确实是有点功底。至于周五的直播事宜，具体也是根据双方的时间安排来分配，如果栏目时间正好和截稿日期撞车，那肯定是要麻烦 VGtime 的伙伴帮忙顶包的，不过不管是哪一边直播，我们努力为大家带来优秀游戏原创节目的初衷是不变的。最后关于胜哥那段广告词，如果大家有兴趣，我们可以单独录制一段视频，到时候通过技术手段，不仅快，倒背我们也是可以挑战的，实在不行来一段官方鬼畜版也是可以考虑的。

Email 亚拉拉一卡：听闻《巫师》终于确定要拍电影版，而且还是由制作过电影《木乃伊》的公司来负责，感觉还是相当靠谱的嘛！另外希望电影版也能忠实还原玩家在游戏里的行动啊，比如丢下任务不管先来一小时昆特牌（这梗真是用不烂）。

如果这片的导演不是当年《巫师》游戏开场 CG 的监督而是“《赌神》系列”的创造者王晶，不要说玩一个小时，整部片子就是绕着昆特牌打转都不成问题啊，然而真这么搞这片估计肯定暴死了。

问题是以“《木乃伊》系列”后面几部的素质，你觉得《巫师》电影现在就很安全么？

……你这么一说，我顿时觉得这片还是不拍也罢……

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖 手机游戏《蔚蓝幻想》CD2张 《逆转裁判6》贴纸2张





378 期奖品

大奖：XboxOne 太阳镜 1 个
XboxOne 主题手提袋 1 个
XboxOne 主题海报 1 张

太阳镜得主：
初云飞山东省

手提袋得主：
疾风之翼
835859421@qq.com

海报得主：
麦子
361010760@qq.com

本期问题

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 你是如何度过“双 11”这么一个值得“普天同庆”的日子？
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2015 年 12 月 5 日，以发件日为准。

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！”

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

温馨提示：请在汇款单上留下正确的收件地址、姓名、手机号码，以确保书籍安全到达！！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：



邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电话： 0931-8674805
Email： gamers@263.net

《游戏·人》第 58 辑，定价：18 元；第 59 辑，定价：22 元。《Xbox 360 专辑》第 21 辑、25 辑，定价：35 元。《PS3 专辑》第 24 辑、第 27 辑、第 28 辑，定价：35 元。《次世代专辑》第 2 辑、第 4 辑，定价：38 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000
电话： 0931-8668378
Email： ad@ucg.cn

第 205、210、215、271、274、275、287、295 期，定价 12 元 / 期。第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。第 229 期，定价 15 元。第 207 期，定价 19.6 元。第 277、301、311 期，定价 18 元 / 期。
第 337、358、361、370、371 期，定价 14 元 / 期；第 373、376、378、381、382、383 期，定价：16 元；第 374 特刊，定价：22 元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电话： 0931-4867606
Email： pgking@263.net



《掌机王 SP》：96、104 ~ 107、109 ~ 111、113 ~ 115、131、133、158 辑，定价 9.8 元；160、171、178、183 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；187 辑，定价 16 元；216 辑，定价 14 元；229、230、232、237、239 辑，定价 19.8 元。
《口袋玩家》：28、38、42 ~ 44、54、55 辑，定价 16 元。62、86、88 ~ 90、93 ~ 95 辑，定价 18 元。
《口袋妖怪 2015 721 完全大图鉴》，定价 68.00 元；
《3DS 专辑》：Vol.8、Vol.10，定价 35.00 元。《PSV 专辑》：VOL.13，定价 35 元，《PSV 专辑》：Vol.14，定价 38 元。《PSV 典藏特辑》：定价 32 元。《PSP 专辑》：Vol.6：定价 28 元。
《怪物猎人狩猎志》：Vol.6，定价 12.00 元；Vol.11 定价 18.00 元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：
兰州市邮政局雁滩分局37号信箱
动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码： 730010
电话： 0931-8663118
Email： acgbook@163.com



《机动战士高达模型年鉴 2015》，定价：28 元；
《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价：42 元；
《怪物猎人同人画集》，定价：38 元；
《街头霸王幻彩珍藏》，定价：25 元；
《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4，定价：9.8 元 / 辑；
《模魂志》第 77、79 期，定价：22 元 / 期；第 102、105、106、107 期，定价：25 元 / 期。

读编交流 EDITORS & GODS　读编往来

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

胜负师

【铂】这半个月里最值得纪念的事儿当然就是生日那天，在"游戏好时光"的直播节目中直播自己拿第500个白金奖杯，能想出这个点子我也是满拼的，呵呵！而且在前一天还做了"自己手贱在直播前把第500白金给拿了"的噩梦，精神紧张的状态也很难忘，啧啧！



【金】和吉尼斯世界纪录的合作终于公开了，想想这一年多来一百多封邮件的联络与沟通，倒是给自己增加了不少的经验值，另外还让我对英国人的严谨有了新的认识。接下来就是紧张的制作流程了，我们会尽最大努力，让中文化的《吉尼斯世界纪录大全2016 玩家版》能尽快与玩家见面。

【银】1111各种广告刷屏，以天猫的最甚。其实它的双11广告拍得还可以，用各种东西和人组成的1111也很形象。但我觉得广告里头少了两个镜头：一个镜头是四条单身狗正高举四根火把；还有一个是四个OL拿起四把西瓜刀正在砍手。这样才真正点题嘛！

【铜】在手机看到这样一条新闻："2020年，我国将有3000万男人打光棍！"一开始觉得有点好笑，可是掐指一算胜子的年纪，便含着泪默默地关上了手机……



本期个人签名

又到了剁手、虐狗还有穿秋裤的时节……

哪尼



◆深圳的天气真是令人捉摸不透，明明已经是11月了，却仍时常需要躲在空调房内才行。与秋季无缘便也罢了，看来今年连冬天也要一反常态了。我还是去听几遍《秋のあなたの空遠く》和《冬がくれた予感》压压惊罢。

◆新番动画已经基本不追了，秋番只看了一部《终物语》，倒是美剧一口气追了不少：《国土安全》第五季、《神盾局特工》第三季、《哥谭》第二季、《谍网》以及《少数派报告》，一个星期内几乎就是每天看一次更新的节奏，倒也非常充实。《国土安全》这一季的素质依然没话说，剧本编排和故事节奏实在太合我胃口了！

本期个人签名

重回SIF坑.

八重樱



★本期杂志截稿时恰逢冬至，北方部分城市已经大雪纷飞了，再看看我们这，还处在不开空调就要中暑的气温下。我之所以大学毕业后会到南方来找工作，就是不想过寒冷的冬天，总觉得北方的冬天要把自己裹成粽子才能避寒实在是太丑了（呃…），但在这边时间久了，多少还是有些怀念一夜之间全城雪白的景象。特别是养了狗以后，每每听到北方老家又下了大雪，就会想，如果带狗回家去的话，它该有多开心呢……（什么鬼呀！）

☆搬家是个痛并快乐的过程。特别是像我这种自从参加工作后就一直在买买买的人，收拾藏品简直就是场噩梦。光是各种画集、设定集、攻略本、推理小说、奇幻小说、杂志，就整整装了50个纸箱（46×30×22cm尺寸的），我有预感搬家公司在看到这堆纸箱后一定会给我涨价的……

本期个人签名

练了两个多月的字，并没有任何效果。

筒子君



确立形象

这期杂志我的小编形象终于正式确定啦！等等，这货怎么长的跟个猴子一样！不过其实这张脸倒还蛮符合个人气质的，感觉画师在没见过本人的情况下，已经做到了灵魂的还原了呀。不过这鲜艳的配色，现在还是有些不习惯，生活中我这个人可是非常低调滴。

因为这个制作周期中，工作量比较大，身为菜鸟的我经常开夜车到次日凌晨。每每在这个时候，望着初生的朝阳我总会想起上学时，通宵游戏之后，清早来上一碗胡辣汤或者羊肉汤的给力感受。

《刺客信条 枭雄》上期截稿时已接近白金，因为文明驾驶的缘故，马车的奖杯尚未解锁。游戏后期角色能力强大到可以用冲锋的方式达成潜入，也是有些厉害。另外这游戏的内容，实在是有点少，全收集及百分百同步打的快的话连50小时都撑不起来。

本期个人签名

刚换上秋裤北方就迎来了初雪，两千公里距离造成的气候差异果然巨大。

宇宙人



百期达成

☆从第284期开始作为一名实习编辑来到编辑部，到现在第383期制作完成，个人的第100期终于达成了！（撒花）在我刚来的时候还会经常梦见自己在上学的梦，现在已经几乎没有了，这大概就是成长的一个侧面吧，心态或许有所变化，但热情未变，以后还请大家继续多多指教。

☆前段时间偷闲把拖了半年的《闪乱神乐》白金给白拿了，虽然本身白金难度不高，但是游戏里有一个杯要求商店里的东西全部购买，而购买项目里其中有一项是终结演出，原版只有十来个左右，但是这半年里面经过了多次更新居然增加到50种！顿时就把我弄得想吐了！

本期个人签名

《夜游》要在晚餐后。

梦叶



@之前也给大家说过本人10月入了两款音游，早就知道音乐游戏的奖杯向来是大触级别的，所以玩的时候真就是图个乐，没有任务没有压力的游戏感觉着实惬意。然而玩着玩着就忍不住以个别奖杯为目的去挑战，不知不觉其中一款的奖杯数就拿了不少，此时我的内心无疑是挣扎的，这种感觉就好比一个不屑于中奖的人不经意间中了二等奖，之后就忍不住想再中个头奖……我是不是病得不轻了……

@11月本来有几款不错的下载游戏然而由于工作原因始终未能开坑。紧接着《COD 黑色行动Ⅲ》如期杀到，本来对这一作没有多少期待，没想到实际玩过后内容简直出乎意料的丰富，满心欢喜的看过奖杯列表后我的内心无疑又陷入了深深的挣扎之中……

@顺便说一句我下一款要入的是《星球大战 战斗前线》，然而就这几天《COD》的联网质量来看我的内心啊……

本期个人签名

感觉从10月开始这坑就挖个没完啊！

读编交流 EDITORS & GODS

小编寄语

稀饭



【游】好大好大好大好大好大好大————我在说《辐射4》的地图，你们在想些什么乱七八糟的东西！？

【剧】看美剧总是容易让人觉得时光飞逝，因为他们没事就喜欢庆祝某个剧拍了一百集，于是一个不小心已经步入终结季的《疑犯追踪》就达成100集的成就了，又一部自己踏入编辑部之前就开始追的美剧将要完结，顿时感觉好沧桑——要赶紧追几部新剧调剂一下，例如漫威的新网络剧《杰西卡·琼斯》给我赶紧播播播啊！

【书】最近惟一在翻的书是《幻兽事典》，也是奇幻基地出品，不过比起《龙典》，更像是本纯粹的工具书，每页都有三个条目，介绍三种传说中的幻兽——其实也有怪物就是了，目测过年之前应该是翻不完了，所以相关的推荐或许得明年才能写给大家，建议有这方面好奇心的读者干脆直接入一本吧！记得是只有台版哦，购买渠道你们懂的。

【画】上期刚在多边推荐了一下《告诉我吧！辣妹子酱》，结果这期就听到动画化的消息，不过考虑到原作也就出了两本单行本，这肯定是泡面番无疑了，人设目前看来是还原不了漫画里的笔触了，不过某些地方的“表现力”肯定会高于漫画，大家可以期待一下。



本期个人签名

寿屋DC美少女的黑金丝雀终于来了！渔网袜是用布料做的哦！

伽蓝



这一代的年货召唤实在是干货十足，战役、网战、丧尸，就算这些模式各自独立我觉得都能卖钱，撇去游戏性先不谈，这里吐槽一下这一代的全成就难度实在太可怕了，难我倒是不怕，但一个主视角射击游戏单机战役成就设定成这样，这是弄啥呢？

预览了一下XOne即将到来的系统更新，之前系统种种的不合理得到了不小的改善，而且各种应用入口都有了更清晰的分类，但我也别无他求，只希望派对功能不要再像纸糊的一样就好。

本期个人签名

玩不过来啊

乙太



●在这个大作疯狂来袭的十一月，相信不少朋友已经打算向老板“请病假”了吧。不知道大家是选择先去古墓探险，还是去游历废土波士顿，亦或是去光复艾尔呢。反正我是打算先用一个晚上把《星际2》电影三部曲的最终章看完（误），然后就能愉快地开始波士顿拾荒之旅了。不过好游戏这么多，也就意味着这个月又要多出好几个不眠夜了，心塞。

●最近自己的PS4遇到了不少问题，其中最奇葩的就是在游戏中不会弹出获得奖杯的资讯提示了，虽然对实际获得奖杯没有影响，但每次都要进入奖杯页面查看也着实麻烦。捣鼓了半天也没有找到问题的根源在哪里，甚至连系统更新都解决不了问题，看来只能找个时间格式化主机，并且重装系统了，心累。

本期个人签名

世界上只有一种英雄主义，就是在看清生活的本质后，依然热爱生活。

纱迦



★《光环5 守护者》素质出众，但《COD 黑色行动Ⅲ》令我大跌眼镜。极度不友好的成就设置，让我几乎已经放弃了全成就的打算。截稿前《古墓丽影 崛起》和《辐射4》已出，看评价都是绝对的必玩之作。另外还有小众但必玩的《跨界计划2》，年底的时间真是不够了，最近都已经是1点半才睡的了。

★为了防止鼠标手，最近入了个推动式的鼠标，用起来有种开飞机的感觉。一开始还是感觉很不错的，但很快就发现不顺手，不得不选择换回传统鼠标，真是悲哀啊

★家里的一位长辈最近查出得了胃癌，虽然发现得早，但接下来的一系列治疗也很痛苦。听到这个消息之后也是禁不住落泪，只希望他能够尽快好起来。顺便也祝愿大家身体健康！

本期个人签名

11月的关键字是困！关键词是游戏！关键短语是时间不够！

秋沙雨



☆这期制作期间在网上看到了松来未佑过世的消息，看到这消息的时候我正在玩中文版《热情传说》，刚刚还听着莱拉对着逗猫草说冷笑话，一转个头发现里面的人已经不在了，感觉很难过，至今都还记得2014年的Nico超会议直播里松来和制作人马场在舞台上插科打诨的情形，还想着明年的动画里能继续看到《TOZ》的声优阵容，却这么快就少了一个人。

★“确かに助けたぞ、一骑。”当这句话响起的时候，我已经去把《苍穹之法芙娜》一期加《ROL》完整版的蓝光DVDBOX给下单了，也算是圆了多年的遗憾。说起来，《苍穹之法芙娜》一期里的角色羽佐间翔子也是松来未佑配音的，在几个月前还看到她去参加《苍法》Event的消息，当时还不知道翔子也是松来配音的角色，所以在看到消息时感觉世界真小……

本期个人签名

Dead or Alive and Go.

初心者



这期最让我激动的事情是《吹响！悠风号》众望所归，宣布了第二期动画。不枉我吐血败了几张蓝光。想想京阿尼接下来还有《无彩限的怪灵世界》和《声之形》，怪不得要扩张规模。不过据说堀口悠纪子专心搞插画，已经离开了京阿尼，恐怕之后就看不到所谓的京都脸了……

之前说到跳了手游坑，我本着向游戏制作水准致敬的心态课金，然后每天单抽一发碰碰运气。不过几周下来证实，这种看似优惠的单抽和十连保SR之间的区别，只是在于一次性抽干你的钱还是慢慢地抽干你的钱。偶然看到讨论课金额的话题，十万几十万日元地砸下去还抽不到SSR的大有人在。所以喂卡时就算有90%的成功几率也能失败的我还是醒悟（缩）了，手游坑的可怕不在于课金，而在于课了金还得纯看脸，有这个钱还不如留给主机游戏吧。日常慢慢攒石头，做个无料十连休闲玩家就挺好。

本期个人签名

中文游戏不同步，等着等着就没买了。

三日月



当读者拿到这期杂志的时候，《废土破烂王4》已经发售啦！谁也阻止不了我去波士顿疯狂捡破烂！

由于各种各样的工作和杂事同时挤在一起，这个月大概会是我有生以来最忙（充实）的11月吧，但即便如此，我依然要去波士顿捡破烂！

最后还是忍不住看了一些网上泄露的偷跑实机影像，配合发售前预告片来看，《辐射4》的剧情和我猜想的没太大区别。话说第一次在游戏里听到主角说话吐槽还真是个新鲜的体验啊。

这样一说我才想起来，我在半年多之前预定的东西（不是美少女手办你们想啥呢）也快要补款了。钱包大危机什么的我就不说了。

本期个人签名

写什么小编寄语！我要去波士顿捡破烂啊！

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体 为注目游戏
蓝色字体 为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为

2015.11.10-2016.05.24

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

本期游戏发售信息中，比较注目的是《街头霸王Ⅴ》最终确认于明年的 2 月 16 日发售，延期游戏方面，特色作品《天生战狂》宣布延期到了 5 月 3 日，而《镜之边缘 催化剂》也延期到了 5 月 24 日。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 11 月					
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softwords	角色扮演	中文版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	中文版
17 日	飙酷车神 狂野之路	The Crew Wild Run	Ubisoft	竞速	美版
19 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ～不思议な本の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
19 日	神圣王国	グランキングダム	Spike Chunsoft	策略角色扮演	日版
19 日	刀剑神域 虚空断章 导演版	ソードアート オンライン ゲームディレクターズ エディション	BNEI	角色扮演	日版
24 日	血源诅咒 老猎人	Bloodborne : The Old Hunters	SCE	动作	中文版
26 日	刀锋对决 光明格斗 EX	ブレード アークス from シャイニング	SEGA	格斗	日版
26 日	魔都红色幽击队 破晓 特别版	魔都红色幽击队 デイブレイク スペシャル ギグス	Arc System Works	角色扮演	日版
27 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V The Phantom Pain	Konami	动作冒险	中文版
2015 年 12 月					
1 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
1 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
10 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
10 日	Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗	Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel	Marvelous	格斗	日版
10 日	重力异想世界	GRAVITY DAZE	SCE	动作	日版
17 日	求生档案 天空的彼端	イグジストアーカイヴ –The Other Side of the Sky–	SPIKE CHUNSOFT	角色扮演	日版
17 日	JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼	ジョジョの奇妙な冒険 アイズオブヘブン	BNEI	动作	日版
17 日	电击文库 战斗巅峰 再燃	电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	SEGA	格斗	日版
24 日	噬神者 解放重生	噬神者 解放重生	BNEI	动作	中文版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
21 日	如龙 极	龙が如く 极	SEGA	动作冒险	中文版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを复活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	恋姬演武	恋姬演武	Yeti	动作	日版
28 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	中文版
2016 年 2 月					
2 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	BNEI	动作	中文版
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
16 日	街头霸王Ⅴ	Street Fighter Ⅴ	Capcom	格斗	中文版
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
23 日	孤岛惊魂 野蛮纪元	Far Cry：Primal	Ubisoft	主视角射击	中文版
25 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
25 日	死或生 极限沙滩排球 3 幸运女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 フォーチュン	Koei Tecmo	体育	日版
25 日	假面骑士 斗骑大战 创生	假面ライダ－バトライド・ウォ－创生	BNEI	动作	日版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
11 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
18 日	未知海域 4 贼途末路	Uncharted 4: A Thief's End	SCE	动作冒险	中文版
24 日	黑暗之魂Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
2016 年 4 月					
26 日	黑手党Ⅲ	Mafia Ⅲ	2K Games	动作冒险	美版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版

XBOX ONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 11 月					
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softwords	角色扮演	中文版
10 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	中文版
17 日	飙酷车神 狂野之路	The Crew Wild Run	Ubisoft	竞速	美版
2015 年 12 月					
1 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
1 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
2016 年 1 月					
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	中文版
2016 年 2 月					
5 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	Naruto Shippuden: Narutimate Storm 4	BNEI	动作	美版
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
23 日	孤岛惊魂 野蛮纪元	Far Cry：Primal	Ubisoft	主视角射击	中文版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
11 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
24 日	黑暗之魂Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
2016 年 4 月					
5 日	量子破碎	Quantum Break	Microsoft Game Studios	动作射击	美版
26 日	黑手党Ⅲ	Mafia Ⅲ	2K Games	动作冒险	美版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 11 月					
19 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ～不思议な本の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
26 日	刀锋对决 光明格斗 EX	ブレード アークス from シャイニング	SEGA	格斗	日版
26 日	魔都红色幽击队 破晓 特别版	魔都红色幽击队 デイブレイク スペシャル ギグス	Arc System Works	角色扮演	日版
27 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V The Phantom Pain	Konami	动作冒险	中文版
2015 年 12 月					
1 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
10 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
10 日	Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗	Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel	Marvelous	格斗	日版
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
17 日	JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼	ジョジョの奇妙な冒険 アイズオブヘブン	BNEI	动作	日版
17 日	电击文库 战斗巅峰 再燃	电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	SEGA	格斗	日版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
21 日	如龙 极	龙が如く 极	SEGA	动作冒险	中文版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを复活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	恋姬演武	恋姬演武	Yeti	动作	日版
2016 年 2 月					
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
25 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
25 日	假面骑士 斗骑大战 创生	假面ライダ－バトライド・ウォ－创生	BNEI	动作	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 11 月					
19 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
19 日	欧米伽迷宫	オメガラビリンス	D3 Publisher	角色扮演	日版
19 日	空之舟 Q	エアシップ Q	Cygames	角色扮演	日版
19 日	神圣王国	グランキングダム	Spike Chunsoft	策略角色扮演	日版
26 日	罪恶少女 2	クリミナルガールズ 2	日本一 Software	角色扮演	日版
26 日	数码宝贝物语 网络侦探	数码宝贝物语 网络侦探	BNEI	角色扮演	中文版
26 日	超次元大战 海王星 VS 世嘉硬件女孩 梦之合体 SP	超次元大战 ネプテューヌ VS セガハードガールズ 梦の合体スペシャル	Compile Heart	角色扮演	日版
26 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	中文版
26 日	魔都红色幽击队 破晓 特别版	魔都红色幽击队 デイブレイク スペシャル ギグス	Arc System Works	角色扮演	日版
2015 年 12 月					
3 日	干物妹小埋 干物妹育成计划	干物妹！うまるちゃん 干物妹育成計画	Furyu	模拟养成	日版
3 日	文明 变革 2+	シヴィライゼーション レボリューション 2+	2K	策略模拟	中文版
10 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
10 日	英雄传说 空之轨迹 SC 进化版	英雄传说 空の轨迹 SC Evolution	角川 Games	角色扮演	日版
10 日	偶像大师 纵情高歌 红盘・蓝盘	アイドルマスター – マストソングス 赤盘 / 青盘	BNEI	音乐	日版
10 日	女武神驱动 比丘尼	VALKYRIE DRIVE –BHIKKHUNI–	Marvelous	动作	日版
17 日	在迷宫地下死去	メイＱノ地下ニ死ス	Compile Heart	角色扮演	日版
17 日	求生档案 天空的彼端	イグジストアーカイヴ –The Other Side of the Sky–	SPIKE CHUNSOFT	角色扮演	日版
17 日	电击文库 战斗巅峰 再燃	电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	SEGA	格斗	日版
17 日	奇迹女孩祭	ミラクルガールズフェスティバル	SEGA	音乐	日版
23 日	机动战士高达 EXTREME VS-FORCE	机动战士ガンダム EXTREME VS-FORCE	BNEI	动作	日版
24 日	噬神者 解放重生	噬神者 解放重生	BNEI	动作	中文版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを复活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 2 月					
18 日	舰队收藏 改	舰これ 改	角川 Games	策略模拟	日版
25 日	勇者将死	勇者死す。	日本一 Software	角色扮演	日版
25 日	死或生 极限沙滩排球 3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリ – ム 3 ヴィ – ナス	Koei Tecmo	体育	日版
25 日	假面骑士 斗骑大战 创生	假面ライダ – バトライド ・ウォ – 创生	BNEI	动作	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 11 月					
12 日	跨界计划 2 勇敢新世界	プロジェクト クロスゾーン 2：ブレイブニューワールド	BNEI	策略角色扮演	日版
19 日	桑塔和海盗的诅咒	シャンテイ – 海贼の咒い –	Intergrow	动作	日版
28 日	怪物猎人 X	モンスターハンタークロス	Capcom	动作	日版
2015 年 12 月					
1 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
3 日	马里奥与路易 RPG 纸片马里奥 MIX	マリオ&ルイージ RPG ペーパーマリオ MIX	Nintendo	角色扮演	日版
17 日	怪物弹珠	モンスターストライク	Mixi	角色扮演	日版
24 日	徽章机器人 9 甲虫版	メダロット 9 カブト Ver.	Rocket Company	角色扮演	日版
24 日	徽章机器人 9 锹形虫版	メダロット 9 クワガタ Ver.	Rocket Company	角色扮演	日版
2016 年 1 月					
14 日	卡片战斗先导者 G 奔向胜利	カードファイト!!ヴァンガード G ストライド トゥ ビクトリー!!	Furyu	策略	日版
21 日	塞尔达无双 海拉尔全明星	ゼルダ无双 ハイラルオールスターズ	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
10 日	真・女神转生Ⅳ 终结	真・女神转生 IV FINAL	Atlus	角色扮演	日版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 11 月					
12 日	绘心教室	じっくり绘心教室	Nintendo	益智	日版
21 日	动物之森 amiibo 庆典	どうぶつの森 amiibo フェスティバル	Nintendo	益智	日版
26 日	太鼓之达人 友情集结大作战	太鼓の达人 あつめて★ともだち大作战！	BNEI	音乐	日版
2015 年 12 月					
5 日	妖怪手表热舞 舞力全开特别版	妖怪ウォッチダンス JUST DANCE スペシャルバージョン	Level–5	音乐	日版
15 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
26 日	幻影异闻录 #FE	幻影异闻录 #FE	Nintendo	角色扮演	日版
2016 年 1 月					
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 11 月					
10 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
2015 年 12 月					
1 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
2016 年 1 月					
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版

11.10 古墓丽影 崛起 攻略预定

多机种 动作冒险 ■ Square Enix ■ 对应机种为 XOne/X360 推荐度 A



《古墓丽影 崛起》是《古墓丽影》系列”重启之后的第二款作品，本作不仅在 XOne 与 X360 平台同步推出中文版，还会收录面向港台地区以及面向内地玩家语言习惯的两套不同的中文语音。在本作中，劳拉・克劳馥的冒险之旅将延伸至世界各地，涵盖了叙利亚、俄罗斯、伦敦等地，有更多神秘的古墓与谜题等待着玩家和劳拉一同来解开。本作除了大幅强化了前作中原本弱化的古墓解谜要素，还加入了全新的“探险队”模式，更可以用各种卡片来改变游戏的玩法。除此之外，发生在劳拉身上的故事以及劳拉自身的成长也十分让人期待，强烈推荐给玩过前作却觉得不够过瘾的玩家。

11.10 辐射 4 攻略预定

多机种 角色扮演 ■ Bethesda ■ 对应机种为 PS4/XOne 推荐度 S



久违了五年的废土之旅终于回归,《辐射 4》首次把玩家带去了位于美国东海岸的波士顿地区。玩家将扮演因故“穿越”到 2287 年的战前居民再次闯荡废土。全新的武器自定义系统以及根据地建设系统使得本作更加耐玩以及多变。改良后的战斗系统比起以往更加爽快，射击手感也比之前几作改进了不少。重新设计的能力成长系统也让玩家更加自由地塑造属于自己的角色。本作的剧情保持了原作水准,玩家的一举一动将会决定“联邦”的命运，系列第二次中文化也让语言不再是一个障碍。

11.17 星球大战 战斗前线 攻略预定

多机种 主视角射击 ■ EA ■ 对应机种为 PS4/XOne 推荐度 A



本作从之前多人测试的表现来看，其游戏素质极为出色，仅就测试时玩家的狂热表现，其受欢迎程度就可见一斑。由 DICE 操刀的本作，初上手时让人觉得和其旗下的其他作品极为相似，但详细游玩后，又能明显感觉到作品的浓浓星战风格。模糊了职业设定后，通过道具升级玩家同样可以在游戏中进行丰富的战术选择。游戏模式方面，虽然目前还没有相关信息的详细情报，不过原作中的人气角色确定都会在游戏内一一登场，战场的互动任务和剧情内容一定会非常充足。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

PS4

COD 黑色行动Ⅲ	16 48
GT赛车 竞赛	光盘
RIGS 机甲对战联盟	光盘
刺客信条 枭雄	86
底特律 化身为人	光盘
极品飞车	16 76
街头霸王Ⅴ	光盘
狂野	光盘
罗宾逊 历险	光盘
尼尔 人造人	28 光盘
瑞奇与叮当	光盘
杀手47	光盘
神圣王国	24
噬神者 解放重生	72
铁拳7	光盘
未知海域4 贼途末路	光盘
物质陨落	光盘
星球大战 战斗前线	光盘
勇者斗恶龙建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	19
重力异想世界2	22 光盘

PS3

COD 黑色行动Ⅲ	16 48
勇者斗恶龙建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	19

PSV

偶像大师 纵情高歌 赤盘/青盘	30
神圣王国	24
噬神者 解放重生	72
夜游	16 58
勇者斗恶龙建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	19

Xbox One

COD 黑色行动Ⅲ	16 48
刺客信条 枭雄	86
光环5 守护者	17 33
极品飞车	16 76
杀手47	光盘
星球大战 战斗前线	光盘

X360

COD 黑色行动Ⅲ	16 48



《买买买》第十期火爆热映中！
还有《最上游》《游戏黄金眼》等尽在 UCG 视频！

更多网络节目请登录

土豆视频 腾讯视频 搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

最上游
九大诞生于PS3上的经典游戏

买买买
第十期

生化危机0 重制版
制作人专访

千钧一发
游戏中的“死神来了”

新作影像集锦

未知海域 4 贼途末路
尼尔 人造人
星球大战 战斗前线
杀手 47 | 底特律 化身为人
物质陨落 | 重力异想世界 2
GT 赛车 竞赛
RIGS 机甲对战联盟
罗宾逊 历险
狂野 | 瑞奇与叮当
街头霸王Ⅴ | 铁拳 7

电影前线

魔兽争霸
八恶人
功夫熊猫 3

ENDING SONG

《俄罗斯方块》真人版

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①光环5 守护者 Microsoft② 主视角射击③
④XOne ⑤Halo 5:Guardians ⑥中文版
2015年10月27日⑦ 本地1人，在线1~24⑧ 对应年龄：12岁以上⑨
售价为59.99美元⑩

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________ 收藏日期 ______________

光环 5 守护者

Halo 5: Guardians

机种：XOne

类型：主视角射击

发行商：Microsoft

发售日：已发售





游戏机实用技术

176页内文+DVD光盘
+精美海报

VOL.
384

下期是攻略特刊！

11月游戏旺季，众多大作炸裂登场！UCG编辑部群策群力，各施神通全面应战！

–强作袭来–

辐射4 /古墓丽影 崛起
两大重磅作品详细攻略+深度特稿

–研究中心–

COD 黑色行动Ⅲ
光环5 守护者

–攻略透解–

星球大战 战斗前线
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士
跨界计划2 勇敢新世界

另有更多精彩重磅内容，敬请期待

12月3日全国上市

UCG微店正在派发“用了就变帅的”5元优惠券，可到店领取vd.ucg.cn
也可关注UCG微信公众号“UCG1998”或新浪微博的“游戏机实用技术官博”，
经常可以收到优惠券链接或其他优惠通知！

UCG微店支持PC、手机、平板，支持支付宝和信用卡、储蓄卡付款。微店用手机号登录，注册极简单，使用很方便！

vd.ucg.cn



PlayStation专门志

VOL.
1

–深度特攻–

未知海域 内森·德雷克收藏版 | 无夜国度 | 东京异境 | 阿尔斯兰战记无双
热情传说 中文版 | 战国无双4 帝国 | 激次元组合 布兰+海王星VS丧尸军团

–聚焦国行–

第一步的风景
PlayStation中国业务负责人
添田武人专访

–特别企划–

PS3九周年纪念特企
不死老兵的最后时光

–PS全明星–

纵横4海
德雷克的崛起之路

已上市 全国报刊亭有售



口袋玩家

面向所有口袋妖怪爱好者的专门志，《口袋妖怪》的游戏、动画、漫画、周边大集结！224页正32开，18元

VOL.
95

–研究所–

《口袋妖怪超不可思议的迷宫》后续研究
二周目攻略心得+全特性、全精灵、
全技能资料……

《ORAS》战术系统探究——圣盾与妖刀
本辑分析的 是既有强力盾牌 也有强悍
打手的钢系

–对战乐园–

口袋妖怪大师赛 秋季赛道馆介绍及踢馆攻略
大师赛秋季赛来了，本辑对战乐园为各
位提供最权威的官方通关指南。

光盘收录：口袋妖怪全国大师赛秋季赛预告PV
《口袋铁拳》预告集锦+口袋妖怪卡片PV联播
《宠物小精灵AG》中文字幕动画

11月17日 全国上市

超值赠品：雷电球+顽皮弹 方块纸模

VOL.13 ■ Touch · UCG专题Vol.8 PlayStation移动领域布局蓝图

TOUCH.UCG 指间方圆



编辑精选
十款佳作
一并奉上

编辑频道
炉石旅馆

新的世界降临，《.hack》精神续作
新世界 Vol.1 银泪的少女

TOUCH·UCG

CONTENTS

COVER STAFF

封面用图：ナイツァ≈グローリー
设计：anubis

13 VOL.

指间方圆

编辑精选
十款佳作一并奉上 1

资讯
业界资讯大搜罗 2

前瞻
《.hack》的精神延续——《新世界 Vol.1》 4

专题
PlayStation 的移动布局蓝图 7

编辑频道
炉石旅馆 10

预约
欢迎来到预约登记处 13

每期一荐

Cthulhu Virtual Pet

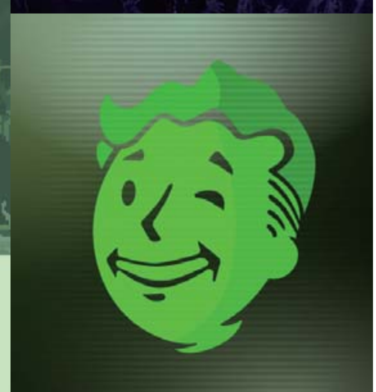
养一条属于自己的克苏鲁宠物吧















EDITOR'S CHOICE

本期编辑精选



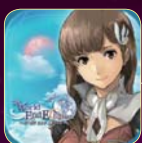
未上锁的房间 3
The Room Three

《The Room（未上锁的房间）》是由 Fireproof Games 制作的密室逃脱类游戏，第一代作品推出后就以精致的画面和充满创意的解谜体验，赢得了玩家们的一致好评，其对于诡异而神秘的气氛烘托更是非常到位。系列第三作目前已经推出，除了更为真实的冒险体验外，多结局的设定也令人眼前一亮。



吉他英雄 Live
Guitar Hero Live

“《吉他英雄》系列”的最新作《吉他英雄 现场》采用了第一视角、真人演出的形式，也由此带来了无以伦比的临场演奏感。不过你若是尚在观望中，倒是可以先试试动视在美国区 App Store 上架的 iOS 版《吉他英雄 Live》，三线下落式的布局和主机版基本一致不过做了稍许简化，而真人演出和丰富的曲目阵容，却丝毫没有缩水！



末世之蚀
ワールド エンド エクリプス

由 SEGA 开发的原创 RPG 新作，游戏以“因龙族间的斗争而毁灭”的幻想世界为冒险舞台，而幸存的人类则要在巨龙的残骸上生存并复兴这个世界，很有王道 RPG 的感觉。战斗方面采用了全新的“双线指令系统”，通过在两条战斗线上合理地排兵布阵来取得胜利，更加注重策略性元素。



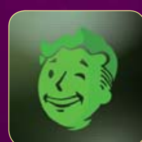
妖怪手表 Puni Puni
妖怪ウォッチ ぷにぷに

以《妖怪手表》为主题的消除类游戏，由 Level-5 与《LINE: Disney Tsum Tsum》的开发商 NHN PlayArt 共同制作，因此游戏的玩法和风格，都与《LINE: Disney Tsum Tsum》颇为相似，只不过是把迪斯尼的角色换成了妖怪们。游戏中收录的妖怪种类非常丰富，玩家们不仅可以通过消除进行对战，收集也是其中的一大乐趣。



最终幻想 勇气 Exvius
Final Fantasy Brave Exvius

颇有复古风味的《最终幻想》新作，由 Square Enix 与 Alim 合作开发，玩法上有点类似于 Alim 旗下的另一款 RPG 作品《勇者前线》。虽然采用了完全原创的世界观设定，不过召唤兽等系列的经典元素都得到了保留，历代《最终幻想》的人气角色也会在游戏中登场（虽然这招已经被 SE 玩烂了）。总体来说可以称得上 SE 在移动平台上少有的佳作。



辐射 Pip-Boy
Fallout Pip-Boy

《辐射 4》官方联动应用，除了可以与 PS4、Xbox One 和 PC 三大平台的游戏连接，用于查询角色的数值、所携带物品以及查看地图外。这款小应用中内置了多款独立的复古小游戏供玩家游玩，并且全部都修改为了《辐射》独有的风格。不过目前开放的仅有一款《Missile Command》，其他还要等待官方的后续解锁。



特工 A 伪装游戏
Agent A: A puzzle in disguise

本次推荐的又一款“密室解谜类”游戏，不过和走真实系路线的《The Room》系列不同，本作则采用了目前颇为流行的“低多边形”风格，并通过巧妙的色彩搭配带来了非常不错的观感体验。和一般主打“逃脱”的同类游戏不同，本作则加入了叙事元素，玩家扮演的特工 A 将潜入敌方间谍家中，解开谜题并找出目标的藏身之处。



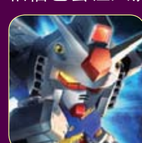
Pop Up Story 魔法书与圣树学园
ポップアップストーリー 魔法の本と圣树の学园

Square Enix 新推出的一款以“冒险者培养”为主题的 RPG，玩家将以导师的身份指导自己的学生成为“冒险者”，从而在各种各样的任务中大展身手。游戏走的是萌系的可爱路线，声优阵容颇为豪华，在战斗之余还可以享受到趣味十足的校园日常生活，丰富的换装系统相信也会让人沉迷其中。



苍翼之刃
苍翼之刃

虽说是由国内厂商开发，不过本作确实得到了 Arc System Works 的官方授权。游戏改编自 Arc System Works 的招牌格斗游戏——《苍翼默示录》，玩家同样可以操作拉格纳、琴恩等熟悉的角色进行战斗。而本作在原本格斗游戏的玩法上进行改良，使其更像一款横版动作游戏，连招系统也通过不同方向的划动和点击进行呈现，总体素质可圈可点。



超级高达大乱斗
スーパーガンダムロワイヤル

本作围绕着《机动战士高达》、《机动战士高达 Seed》、《机动战士高达 UC》三部作品的故事展开，大量熟悉的角色和机体都会在游戏中登场，而原作中的不少经典场面都将一一还原。玩家可以编制属于自己的机动战士部队，通过触碰滑动的操作，来进行爽快的战斗体验。

资讯NEWS

萌化版漫威英雄



2014 年时迪斯尼曾和 Line 合作，率先在日本市场推出一款以圆形玩偶为主题的消除类游戏《Disney Tsum Tsum》，将米奇、小熊维尼、史迪奇等迪斯尼旗下的经典角色们都做成了 Tsum 玩偶的形象，通过连接相同角色进行收集，玩家需要在一分钟内尽可能获得最多数量的玩偶。游戏上线后颇受好评，光是日本市场就已经获得了超过千万的下载量。而随着近几年来漫威作品的大热，迪斯尼便计划着将游戏的主角换成漫威的超级英雄们，而这次负责开发的是凭借《怪物弹珠》而声名鹊起的 Mixi。因此除了钢铁侠、美国队长、绿巨人、蜘蛛侠等大家熟悉的角色都会在游戏中化身可爱的 Tsum 玩偶之外，还会借鉴《怪物弹珠》的成功经验，加入战斗及协力模式等更丰富的玩法。本作预定于 2016 年春季正式上线。

《说剑》荣获第七届IGF“最佳移动游戏”奖



在今年的 TGS 独立游戏区，我曾试玩过一款名为《说剑》的独立作品。游戏以一抹简单的水墨，向玩家讲述了孤独剑客探求剑术最高造诣的一生，别有一番意境。而在 10 月 26 日举办的第七届中国独立游戏节颁奖典礼上，这款由台湾团队开发的作品斩获“最佳移动游戏奖”，看来游戏新颖的理念和别具一格的呈现方式深受认可。本作预定会在移动平台上推出，不过目前尚未有确切的发布时间，大家不妨多多留意一下。

任天堂移动布局第一步《Miitomo》社交应用



▲全新账号系统“Nintendo Account”

自从任天堂宣布将全面布局移动平台后，其究竟会有什么样的大动作一直是玩家们非常关心的话题。而在 10 月 29 日召开的经营方针说明会上，新社长君岛达己除了一如既往地强调“坚持家用机游戏不动摇”的基本方针外，终于也公开了未来在手机游戏方面的规划。

虽然已经确定会推出多款手机游戏，不过任天堂并未急近功利，原定在年内推出的第一款手机游戏因为要进一步提升品质，将会延期至明年 3 月份才推出，而在 2017 年 3 月底之前，仍然计划一共推出 5 款手机游戏。虽说游戏延期了，不过任天堂对于移动平台显然还有更大的野心。除了将推出跨平台服务的全新账号系统“Nintendo Account”外，还会在智能手机上发布一款名为《Miitomo》的社交类应用程序，玩家可以自由设定自己的 Mii 形象，并通过问答和交流形式与好友进行互动，增进双方了解。这款应用主打的是“熟人社交”，必须是在双方互相承认好友身分的前提下才能进行互动。这款社交软件预计也将在明年 3 月和 Nintendo Account 账号系统一起上线。







Game Freak合并手游开发商KOA Games

Game Freak相信大部分玩家都不会陌生，鼎鼎大名的“《口袋妖怪》系列”便是由其负责开发，并与任天堂共同出资成立了The Pokémon Company。虽说Game Freak并非任天堂的子公司，但相信任天堂对于移动平台的期望或多或少也对其造成了一定的影响，在近期一份由日本政府发布的公告中显示，Game Freak将合并移动游戏开发商KOA Games，后者在名义上将会解散。

其实除了《口袋妖怪》以外，Game Freak在2014年就曾尝试着将3DS平台上的一款下载游戏以F2P的形式在手机平台上推出，不过运营情况并不理想，倒是横跨PS4、Xbox One两大次世代主机的原创新作《猛象突击》素质颇为不俗。而此次吸收有多年移动游戏开发和运营经验的KOA Games，或许正是希望今后在移动平台上能有更好的表现。至于还会不会和任天堂有紧密合作，那就拭目以待吧！



▲由3DS移植到手机平台的《接龙赛马》

手游版《泰坦天降》指日可待？



作为Xbox One发售初期的独占大作，《泰坦天降》可谓是给FPS游戏注入了一股新鲜的血液，也获得了玩家们的一致好评。开发商Respawn Entertainment目前尚未公布任何有关续作的详细情报，不过倒是传出了系列将推出手游版的消息。当然，手游版并非由Respawn亲自开发，而是会与韩国的Nexon公司合作，双方共同投资手机游戏开发商Particle City负责手机版的制作，并预计在2016年内推出数款以《泰坦天降》世界观为主题的全新作品，游戏类型也并不局限于FPS。

别错过！《辐射4》发售前的各种小惊喜

当各位拿到本期杂志的时候，应该已经有不少人已经沉浸在《辐射4》的世界中了吧，而除了游戏本身之外，官方也在移动平台上带来了不少小惊喜，喜欢这款作品的玩家千万不要错过。

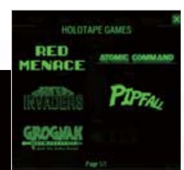
首先《辐射 避难所》在10月15日发布了1.2版本的更新，除了带来便利的存档云同步功能，以及新的生存模式之外，还追加了《辐射4》中的角色Piper。11月初，官方别出心裁地推出了一款名为《辐射 输入法（Fallout C.H.A.T）》的小应用，虽然只支持英文输入，不过其中内置了60余种“《辐射》系列”的专属表情和动态图片，当做一款表情包来用也非常不错。紧接着在11月6日，官方又带来一个小惊喜——《辐射4》联动应用《Fallout Pip-Boy》。这款应用可以在游戏发售后，对玩家的角色数据进行同步，这样便可以直接在手机上查看角色的各项数值、携带物品以及地图等等。而即便你没有购入《辐射4》，这款应用中还内置了一款复古的小游戏《Missile Command》用于打发时间，玩家要发射导弹来摧毁不断落下的核弹，保护人类的文明遗产不被破坏，虽说是款老掉牙的游戏，不过在风格和配色上都经过重新制作，很有系列特色。值得一提的是，经过一些玩家对游戏数据的破解后发现，《Fallout Pip-Boy》其实还隐藏着另外四款小游戏，只是暂时还未向玩家开放，如果你等不及的话可以在网上搜索一下相关教程，由于必须在越狱系统下进行操作，因此这里就不做详细的介绍了。



◀《辐射 输入法（Fallout C.H.A.T）》内置了不少动态表情

▼《Fallout Pip-Boy》与游戏联动





▲经过特殊方法解锁的额外4款小游戏

▲《Fallout Pip-Boy》下载地址

▲《辐射 输入法（Fallout C.H.A.T）》下载地址



▼《Fallout Pip-Boy》内置小游戏《Missile Command》



这么多年过去了，除了配合电影宣传而上市的格斗游戏外，《.hack》系列的正统续作至今依然杳无音讯。而BNEI似乎打算以一个新企划的名义，让这个系列以另一种方式在移动平台上登场。这款名为《New World》的作品将由“《.hack》系列”的原版人马打造，而从副标题中不难看出，本作似乎也会采用《.hack》系列那样分多个章节逐步发售的方式。告别了“The World：R2”，老玩家们又能否在这个“新世界”中重获感动呢?



新世界 Vol.1 银泪的少女 iOS And

ニューワールド Vol.1 银泪の乙女 BNEI 2015年内

精神续作?《hack》原版人马打造

本作的世界观承袭自《.hack》，依然讲述了主人公们在虚拟世界中的冒险故事。当然，此时的游戏世界已不再是初代作品中的“The World”、也不是《G.U》时代的“The World:R2”。这是以“《.hack》系列”为基础进行再构筑的全新企划——“Project N.U.”，本作也是这项新企划的第一弹作品。

既然世界观一脉相承，BNGI也请来了曾经制作“《.hack》系列”作品的原班人马来进行本作的开发，角色设定依然是贞本义行，而负责游戏制作的也依旧是CC2。





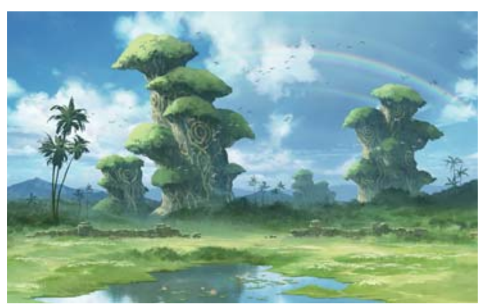
新世代的虚拟世界 New World

本作的舞台，是存在于2037年的虚拟游戏世界——New World，在这个于智能手机平台上所展现出的广大世界中，主人公与三名女性同伴将迎来一段不可思议的冒险。




■神秘的“泣姬”

故事围绕着虚拟世界中的神秘存在“泣姬”而展开。泣姬在游戏中是被重金悬赏的对象，即便她拥有强大的力量，却依然有许多人抵挡不住丰厚赏金的诱惑，一切故事的开端，也正是因她而起。



玩家们聚集的街道 TOWN

“TOWN”即为虚拟世界“New World”中的城镇，玩家们在游戏中的分身便聚集于此，只要触碰其他玩家便可以查看个人情报或者进行简单的交流。装备强化、技能训练以及接受挑战任务等，也都在此处进行。



▲所有玩家聚集于此



▲触碰其他完结即可查看其个人情报、或是进行聊天



▲使用快捷方式进行交流



▲也可以进行群聊

角色们休息的场所 HOME





HOME便是冒险根据地，玩家可以与其他角色在这里集合，进行队伍编成、装备更换的操作，当然也可以进行更丰富的互动。

强化羁绊，解放技能

在HOME中不仅可以查看各个角色的能力值，并且可以挑战该角色的特殊任务，以及赠送礼物来提升好感度。当双方的羁绊达到一定程度后，便能够解放特殊技能。







角色介绍









主人公

CV：佐藤拓也（男性）
斎藤千和（女性）

玩家在虚拟世界中的角色分身，居住于古代王都“玛克·阿奴”的冒险者。平日里和伙伴一同以狩猎怪兽换取酬劳为生。在遭到神秘的“泣姬”袭击之时，获得了传说中的神兽——银之独角兽的力量，从而能够发动游戏规则之外的特殊能力——G.O.D.。

前瞻

PREVIEW

与主人公一同冒险的女剑士，擅长以华丽的身姿舞动手中的大剑，剑法飘逸、攻势凌厉，在战斗中是非常可靠的同伴。虽说给人的感觉是骁勇善战的类型，实际上在平常生活中却是个十足的大小姐，不仅缺乏一些基本常识，也经常会因为某些小事而动怒。



主人公的同伴之一，使用双剑进行战斗的少女。虽然战斗技巧并不出众，但是对待他人非常的温柔体贴，经常会在不经意间放纵同伴的各种任性行为，扮演着母亲一般的角色。

朱莉

CV：户松遥

夏浓

CV：茅野爱衣



持有名为“咒杖”的不思议之法杖，使用咒文进行战斗。她擅长对各种情况做出准确的分析和判断，在冒险途中曾多次带领同伴们脱离险境。玛尔塔性格直爽，不过直言不讳固然是其优点，但有时候也会不分场合地展现自己的毒舌功力，因其口出狂言而引出的事端也时有发生。

玛尔塔

CV：茅原实里

大魄力的3D战斗演出

无论是“《.hack》系列”，还是《火影忍者 究极忍者风暴》系列，CyberConnect2所展现出的开发实力都毋庸置疑。因此即便本作是一款移动平台上的作品，无论是美丽的城战风貌，亦或是魄力十足的战斗演出，都会采用真实比例，并以全3D建模的形式作为呈现。



四人组队战

游戏中玩家将与其他三名角色组队挑战任务，虽然不再是“《.hack》系列”那样的ARPG战斗方式，不过采用了半即时制的系统，最大程度保留了爽快的战斗体验。

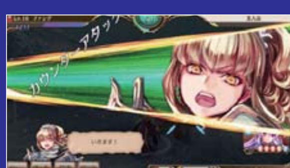




丰富的技能系统

特殊技能

在战斗中逐渐累积“技能点数”后，便可以发动强力的特殊技能，并以角色特写的方式进行展示。





连击终结技

只要连续发动不同角色的特殊技能便会形成“连击”，随着连击数的增加，所引发的“连击终结技”也就越强力。而根据最后发动“连击”的角色，终结技也会发生相应的变化。因此可以根据敌人的类型，来决定发动终结技的角色。



必杀技“GOD”

当画面上方的“G.O.D计量槽”蓄满后，玩家便可以选择解放禁忌的力量——超必杀技G.O.D，不仅威力巨大，演出效果更是异常华丽。

G.O.D分为“攻击型”、“恢复型”和“辅助型”三种不同的类型，玩家可以根据自己的需求来调整和强化必杀技的升级方向。



PlayStation®Mobile

Touch · UCG专题Vol.8

PLAYSTATION 移动领域布局蓝图

2015年11月11日，PS3迎来了发售9周年的纪念日。随着PS4的稳健发展，PS3也即将成为一段过去的历史。同样处在新老交替的阶段，日本市场的老对手任天堂提出了向移动领域大举进军的宏伟目标，而SCE方面其实一直都在做相关的尝试，并在移动平台上推出了不少以自家游戏为主题的作品。不过或许是由于资源投入和重点产业的倾向，大多数移动平台的作品都是作为辅助型的衍生游戏为主，并未引起太大的反响。那么本期的Touch · UCG专题便带大家一起看看PlayStation在移动领域的布局蓝图。

PlayStation 全明星岛

iOS And

索尼与可口可乐公司合作推出的一款作品，也是其在移动领域上的第一次试水。游戏采用了类似于《神庙逃亡》的玩法，主角正是玩家非常熟悉的“船长”内森 · 德雷克，被囚禁于密林深处的他，在挣脱束缚后便开始了一场逃亡之旅，玩家则要通过上下划动操作和重力感应来躲避障碍及控制方向，并尽可能沿路收集“可乐瓶盖”。而除了《未知海域》外，《重力异想世界》的凯特和《无名英雄》的柯尔等索尼旗下游戏的主角也会作为援助角色当场，以各自的特殊能力来帮助德雷克，在后续的更新中游戏还追加了《重力异想世界》、《小小大赛车》等更多的经典游戏场景。不过比较遗憾的是本作只在少数几个国家的App Store上线，想要玩到的话需要多费点心思才行。





瑞奇与叮当 Before the Nexus

iOS And

2013年索尼在PS3/PSV上推出“《瑞奇与叮当》系列”最新作——《瑞奇与叮当 Into the Nexus》的同时，也在iOS平台上发布了一款联动游戏——《瑞奇与叮当 Before the Nexus》，采用三轨跑酷类的玩法，玩家可以在冒险途中收集各式各样的道具，把它当成一款完全独立的作品来玩自然没有问题，而如果你还购入了主机版游戏的话，那么便可以通过PSN账号进行联动，在手机游戏中获得的道具可以用于强化主机板游戏中的武器，也可以用于解锁更多的新地图。





宾利黑客行动

iOS And

《Bentley's Hackpack（宾利黑客行动）》原本作为《狡狐大冒险 岁月神偷》的独立 DLC 在 PSN 平台上推出，不过索尼同时也将其带到了移动平台。和《岁月神偷》一样，游戏的舞台依然是巴黎，玩家扮演的则是电脑技术高超的乌龟宾利，通过黑客行动来帮助主角 Sly。这款 DLC 本质上是各种小游戏的合集，包括了具有潜入要素的解谜玩法、躲避弹幕以及重力滚球等等，提供了高达 60 个关卡供玩家进行挑战。本作在移动平台上是免费提供的，包含三个种类的小游戏，而想要解锁完全版的话需要 2.99 美元，与 PSN 上的 DLC 售价相当。







麻布仔快跑

iOS And

2014 年底，索尼在移动平台上率先推出了以《小小大星球》主角麻布仔为主角的跑酷游戏《Run Sackboy! Run!（麻布仔快跑）》。和原作一样，游戏采用了横版过关的展现形式，玩家操纵麻布仔在沙漠、密林、太空等不同的场景不断前行，尽可能躲开陷阱机关以及迎面而来的的敌人，并收集光圈与标签来提升能力或是解锁特别服装。

本作无论是角色还是场景风格的还原都非常到位，冲刺和跳跃的操作配合高自由度的路线选择带来了颇为有趣的跑酷体验，并不落入俗套。而游戏在不久之前也登陆了 PSV 平台。







胖公主 蛋糕块

iOS And

PSP 平台上的原创动作游戏《胖公主》以其可爱的风格和新颖的玩法受到了许多玩家的喜爱，而索尼在去年则把这个系列也带到了移动平台上。虽然游戏变为了三消类玩法，不过策略性却丝毫不减。玩家依然要根据不同兵种的特性来决定阵型，而操纵士兵发动不同的攻击方式便是要通过消除玩法来达成，只要消除三个以上的同类型武器便可发动相应的攻击，虽然战斗区域所占的画面不大。不过攻击时的效果依然非常细致地进行了表现。

另外一个非常有趣的地方是，当玩家在本作中成功达到第 15 关时，便可以获得 PS3 版《胖公主》的免费兑换码，不知道这个福利现在是否还存在，感兴趣的玩家不妨去挑战一下。







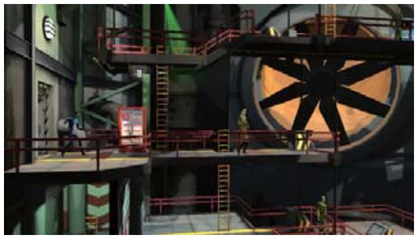
反击间谍

iOS And

《CounterSpy（反击间谍）》并不是索尼的第一方游戏，而是由独立开发商 Dynamighty 制作，不过索尼对其登陆主机平台提供了很大的帮助，因此在移动平台上也依然由 PlayStation Mobile 发行。

游戏的故事背景设定在冷战时期，是一款有着低多边形风格的潜入类作品。而“时间”作为游戏中最关键的元素，则要求玩家在严格的时间限制内完成任务或挑战，虽然追求高效率，不过每个关卡中丰富的道具和隐藏元素则会激起重复挑战的欲望。另外值得一提的便是游戏的多人模式，当多名玩家均挑战相同的关卡时，如果有人不幸牺牲，那么玩家则可以前往寻找尸体并得到其曾拥有的道具。







灵魂交织 挑战

iOS And

索尼在 2014 年率先于 PS4 平台上发布了一款艺术性十足的物理闯关游戏——《Entwined（灵魂交织）》，通过简单的左右摇杆操作，向玩家讲述了一段飞鸟与鱼的唯美故事。游戏由一个名为 Pixel Opus 的学生团队开发，虽然操作简单但相当有挑战性，加上独特的视觉艺术风格，可以称得上是一款颇为精致的小品级作品。

游戏发售后不久索尼将其中的挑战模式单独剥离出来，以 0.99 美元的价格放到移动平台上贩售。游戏保留了金、木、水、火、土 5 个完整挑战关卡，操作则由原来的摇杆改为了触屏。







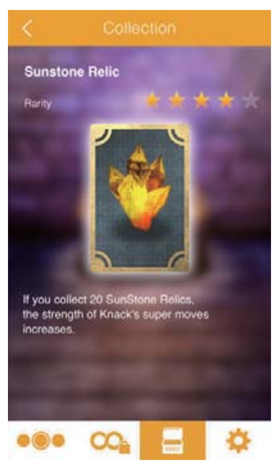
KNACK's Quest

iOS And

作为PS4首发游戏之一，《KNACK》这款作品似乎更多是在炫耀主机强大的粒子效果，从游戏本身的乐趣上而言并未达到一个较高的水平。不过作为主机初期力推的游戏之一，索尼依然为其制作了一款相关的移动平台游戏——《KNACK's Quest》。玩家需要通过消除类的玩法，凑齐三个以上相同类型的零件并不断收集，随着零件数量的增加，机器人 KNACK 便能得到成长。而本作的另一个妙用便是可以与主机版游戏进行联动，将得到的零件送回去，从而加快白金的速度。









炉石旅店

文 乙太

一年一度的暴雪嘉年华刚刚过去，《炉石传说》相关的内容自然是少不了的。除了激动人心的世界锦标赛总决赛以外，新的冒险模式“探险者协会”也终于浮出了水面。一如既往，本次的冒险模式除了会带来数个特色鲜明的副本 BOSS 外，还会带来总计 45 张新卡，相信随着新卡的加入，整个游戏的环境又会发生比较大的变化。令人比较意外的是，本次的冒险模式将会在 11 月 13 日便和各位玩家们见面。小编便借着这个机会，在本期的“炉石旅店”中为大家总结一下“探险者协会”将会为玩家们带来的新内容，以及新卡中一些比较有趣的卡牌，希望能够对大家有所帮助。

新关键词“发现”



在“冠军的试炼（TGT）”之前的冒险模式以及资料片的更新中，官方基本没有涉及到关键词的改动，更是没有加入新的关键词。直到 TGT 的推出，新的关键词“激励”才逐渐进入了玩家们的视线。不过“激励”效果是配合英雄技能使用的特殊效果，本质上对于游戏环境的影响十分有限，最多就是让玩家能够围绕“激励”这一全新的机制进行牌组的构筑。不过到了本次的冒险模式“探险者协会”，暴雪官方终于打算加入一个对环境影响足够大的关键词，那就是“发现”。从目前公布的带有“发现”这一关键词的卡牌可以看出，“发现”会以战吼的形式附带至中立或职业随从牌上，当然也会直接以法术牌的形式出现。这一机制允许玩家以三选一的方式，从特定条件的卡牌中选择出一张自己最想要的牌，限制条件既涵盖了“机械”、“野兽”等随从属性，也有特定的卡牌费用，甚至还能抽选英雄技能。这可以说是一种额外的补牌手段，更是一种带有一定随机性的卡牌检索机制。

众所周知，《炉石传说》推出至今，游戏中一直缺乏卡牌检索这一传统 TCG 中都会出现的机制，这也让许多 Combo 只能依靠“神抽”来实现。在早期的版本之中，惟一拥有卡牌检索功能的卡只有猎人的“追踪术”，这允许猎人抽三张自己牌组中的卡牌，并从中选择一张，还能起到压缩卡组的作用，不过并不能起到检索特定类别卡牌的作用。而在冒险模式“纳克萨玛斯”带来的卡牌之中，猎人的专属卡牌“结网蛛”也为猎人提供了在总牌库中获取野兽牌的能力，不过这严格来说也算不上检索。而如今即将加入游戏中的新关键字“发现”，虽然严格意义上来说算不上是传统的卡牌检索，但这算是制作组想要在游戏中加入类检索机制的一种新尝试。“发现”的效果类似于“追踪术”，同样是让玩家从三张牌中选出一张，不过不同的是，这些卡牌并非来自玩家的牌组，而是从中立卡牌和职业专属牌组成的牌库中随机选择出符合条件的牌。在这样的机制下，玩家就能够从牌组之外检索到一些具备特定属性的卡牌，不必担心牌组被压缩，可选择的卡牌也会增多。而且因为这一机制



会起到一定的检索作用，所以随机性也会降低，不像“虚灵勇士萨兰德”，会让玩家随机获得到本职业和中立卡牌以外的牌。

“发现”机制可以说是设计师在针对“随机性”与“实用度”之间的平衡关系进行考量后而设计出来的机制，虽然娱乐度和节目效果可能会不及那些效果完全随机的卡牌，但是实用度和可控性的提升却是显而易见的。《炉石传说》经历了多次版本更新，可以看得出设计师并没有为了增强游戏的的竞技性，而放弃游戏中那原本充满了乐趣的随机性。这次新加入的关键词“发现”也是一样，只不过让随机变得更为可控，至于实际效果如何，还是需要玩家在实战中验证。希望在不久的将来，越来越多的卡组能够把带有“发现”的卡牌编入其中。

新卡前瞻

新的冒险模式为我们带来了总计45张新卡，这些卡牌必定会为环境带来较大的变化。在这些卡牌中，带有“发现”关键词的卡牌已经在上文中有所提及，当然还有不少卡牌的强度是玩家一眼就能够看出来的，例如战士的新卡“凶暴猿猴”，3点费用具有3攻4血，而且还附带嘲讽，从数值上看绝对是一张强力单卡。当然除了这些卡以外，本次的更新还带来了几张效果比较有趣的卡，不过由于篇幅限制，无法一一和大家进行介绍，便精选出以下几张卡牌来为大家说明。

布莱恩·铜须

从数值上来看，大众化的身材让“布莱恩·铜须”显得没有什么特别的地方。但是如果留意到他的特效的话，这张卡可能是所有新卡中最引人注目的传说级随从。让所有战吼都能触发两次，听起来这一特效很像“瑞文戴尔男爵”的特效——亡语效果触发两次，但是由于战吼比亡语更好掌控，这张卡的实用度便显得高出许多。于是我们就轻易实现以下炫酷的效果，“砰砰博士”登场便能产生4个炸弹，“持盾侍女”可以直接让你获得10点护甲，火元素能够打出6点的额外伤害，“负伤剑圣”刚上场便会死亡（误）。更重要的是，只需3点的费用让很多配合能够在一回合内能够打出。不过从目前公开的情报来看，这张卡似乎不能让两次的战吼效果触发在两个不同的目标身上，也就是说“王牌猎人”无法登场就解决掉两个8攻以上的随从，如果实际效果真的是如此的话，本卡的实用度可能要略打折扣了。



伊莉斯·逐星



“伊莉斯·逐星”本身没有什么特别之处，但这张牌却是所有新卡牌中最令人感到惊喜的卡牌。这张牌的特殊效果是将一张名为“黄金猿藏宝图”的法术牌洗入你的牌库，而如果玩家抽到这张“黄金猿藏宝图”的话，便可以将随从牌““黄金猿”洗入牌库而且再抽一张牌。

“黄金猿”是一张4费6攻6血的随从牌，但是这张牌的战吼效果十分特殊，那就是把你的牌库和手牌中的卡牌全部替换为传说级别的随从，让你体验“一秒变成土豪”的快感。言归正传，虽然“黄金猿”这张卡需要大费周章才能上场，但是明显超标的数值，以及《炉石传说》的全部卡牌中最令人震惊的效果所带来的大量的高品质传说级随从，足以为玩家提供超强的后期能力。在这种情况下，战士、牧师等苟活能力较强的职业便有了一种新的构筑思路，原本紧张的后期卡位也能有所解放，以增强卡组的前期能力。当然，如果要论娱乐程度的话，全卡组变成传说级随从的特效，也足以让玩家围绕这张卡牌进行娱乐卡组的构筑。虽然“伊莉斯·逐星”的实用度有待考证，但也有足够的理由让每名玩家都把其加入卡组里尝试一番了。



虚灵大盗拉法姆

9费7攻8血的数值，让“虚灵大盗拉法姆”的身材符合标准的高费用传说级随从的身材，即便单纯用来在后期站场也是十分不错的。而且他也拥有一个非常特别的战吼能力，那就是让玩家获得三张强力“神器牌”里的其中一张。三张“神器牌”的费用均为10点，分别都拥有着特别的效果，其中“Mirror of Doom”能让玩家的场上充满3攻3血的木乃伊（与“奥妮克希亚”的战吼效果类似）；“Timepiece of Horror”能够将10点伤害随机分配到对手的英雄或随从身上（与“复仇之怒”的效果十分类似）；而“Lantern of Power”则能让一名随从的生命值与攻击力分别获得10点的加成。



三张“神器卡”的效果看起来十分强力，让本卡能够有效地增强卡组的后期能力，不过在节奏较快的天梯中，本卡的作用并不会显得过于强大。不过玩家如果有机会在“竞技场”中抽到“虚灵大盗拉法姆”的话，其强大的后期能力以及补牌手段很可能成为一场拉锯战的翻盘点。虽然传说级别的随从比较难抓到，但是本卡在“竞技场”中的表现，还是非常令人期待的。



亡者归来

鱼人属性的随从是最早出现在《炉石传说》中的特殊属性随从之一，不过这些卡牌原本似乎和圣骑士这一职业毫无关系。不过TGT的更新让“鱼人骑士”这张圣骑士专用的强力单卡出现后，再也没人会说圣骑士带鱼人是笑话了。而在这次的新卡之中，我们又见到了一张与鱼人有关的圣骑士专属法术牌——“亡者归来”。10点费用复活7只在本局对战中死亡的鱼人，如果牌序得当的话，本卡能够配合“鱼人骑士”激励效果召唤并死亡的鱼人，获得十分强大的额外续航以及站场能力。

当然，过高的费用以及牌序的影响可能会让本卡的实用度有所下降。不过“亡者归来”依然是一张十分有趣的单卡，并且有成为一些套牌构筑核心的可能。试想一下，如果“亡者归来”召唤出来的鱼人正好是“老瞎眼”×1、“鱼人领军”×2、“蓝腮战士”×2、“暗鳞先知”×2的话，就能在单回合内打出高达26点的伤害，如果卡组的构筑得当的话，就能构筑出以“亡者归来”以及其他鱼人卡为核心的圣骑士专属“斩杀型”卡组。虽然卡组的构筑方式还有待讨论，但是单从娱乐度来看的话，本卡还是有很大的发展前景的。



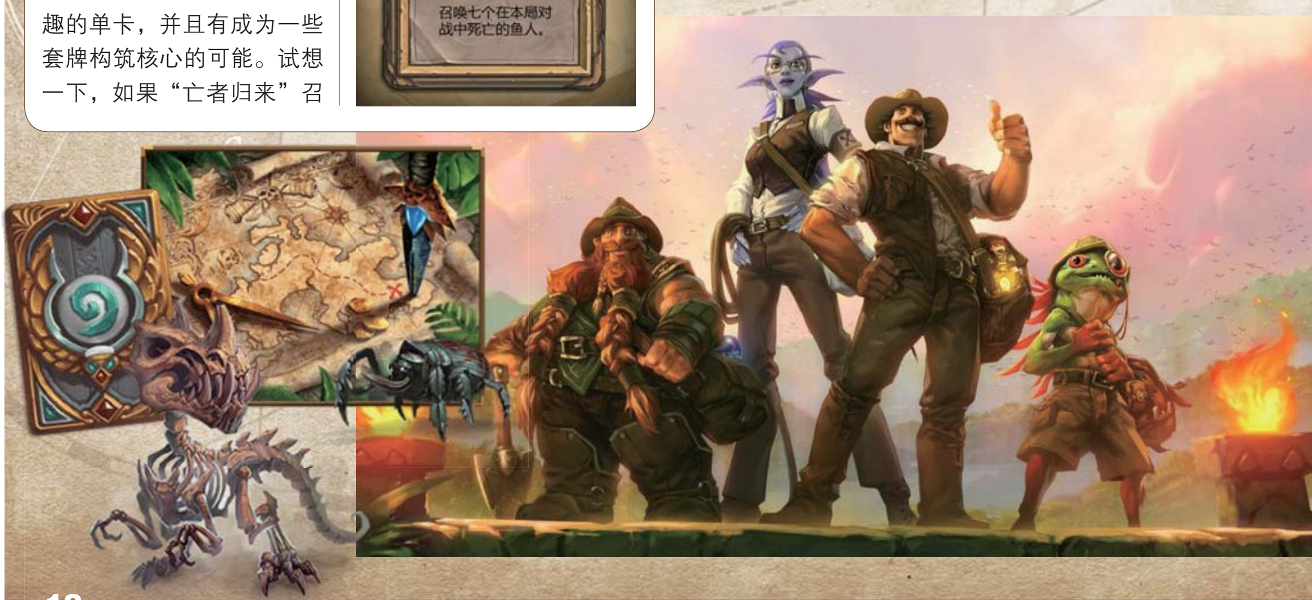
集合石

和术士的“召唤传送门”一样，拥有0攻6血身材的“集合石”，可以说是一张完全只能起到辅助作用的随从牌。但是看到这张牌的效果——每当你施放一个法术便召唤一个法力值消耗相同的随机随从，读者是否会有一种似曾相识之感呢。没错，这张牌的特殊效果，其实便是之前某一周“大乱斗”模式的游戏规则，设计师便以此为灵感将这一规则附加到了随从牌之上。

在一些需要携带大量高费用法术的后期控制流卡组之中，带上一张“集合石”可以让一些高费用的法术牌为玩家带来额外的收益。但是由于出现的随从是随机的，这张卡可能也会招致无法预测的隐患，为对手带来翻盘点，例如一不小心召唤出了“管理者埃克索图斯”就是一件十分麻烦的事。此外，“集合石”仅仅6点的生命值也让其无法在场上存活太久，能够带来的帮助十分有限。不过“集合石”毕竟是一张可塑性较高的随从牌，随着玩家们的深入研究，围绕“集合石”的构筑思路也许就会出现，着实令人期待。











拉普拉斯 链接

ラプラスリンク

配信时间：2015 年冬
预约特典：SR 角色：南方**アオイ**

预约地址 iOS/And



Prhythmic

Prhythmic

配信时间：2015 年秋
预约特典：原石**プニウム** ×500

预约地址 iOS/And



变型金刚 欧米茄行动

トランスフォーマー OPERATION OMEGA

配信时间：2015 年 11 月
预约特典：25 游戏币

预约地址 iOS/And



勇气幻想曲

ブレイブファンタジア

配信时间：2015 年冬
预约特典：辉石 ×10

预约地址 iOS/And

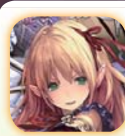


对战！ 炸弹人

对战！ボンバーマン

配信时间：2015 年冬
预约特典：战斗券

预约地址 iOS/And



ShadowVerse

ShadowVerse

配信时间：2015 年 10 月
预约特典：卡包券 ×3

预约地址 iOS/And



World Gimmick

ワールドギミック

配信时间：2015 年内
预约特典：4 星稀有度角色“**カペラ**”

预约地址 iOS/And



狗鹫 落魄侦探和大小姐刑警的池袋事件档案

イヌワシ うらぶれ探偵とお嬢様刑事の池袋事件ファイル

配信时间：2015 年内
预约特典：特别章节免费开放

预约地址 iOS/And



Pop Up Story 魔法之书与圣树学园



ShadowVerse